コンピュータゲーム情報誌
昭和60年4月2日第3種郵便物認可
昭和60年10月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻10号通巻10号昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
ビープ
Beep
MAGAZINE FOR GAME KIDS
1985
10月号
特集 ゲームデザイナーの頭脳を解剖する
ハイドライド作者・内藤時浩クンの発想法 ●図解・ボクのゲーム構成術
●座談会 対決!! ゲーマー対ゲームデザイナー●ゲームデザイナー・アンケートほか
ファミコン・ロボゲーム
ジャイロ/ブロック
●徹底研究
ウルティマII
●ファミコン・ゲーム
ハイパースポーツ
10ヤードファイト
内藤九段将棋秘伝
レッキングクルー
シティコネクションほか
●ビデオゲーム・ラボ
魔界村
青春スキャンダル
バラデューク
タンク
●好評連載
YATATA WARS
360
円

TOSHIBA
十八歳の恋レター
岡田有希子
あなたから
1万キロメートルも離れた
水辺の国から
恋しい人へ、エアメール
遠く離れて
気持は前より近づくみたい
海からの青い風
頬に受け
あなたへの想い、つづります。
日本語
ワープロソフト
内蔵のMSX
TOSHIBA
MSX
PASOPIA IQ
岡田有希子
東芝ホームコンピュータ 64Kバイト HX-21 ¥79,800

◖表紙イラストレーション・デザイン／下田一貴
◖本文デザイン——稲葉一之／勝俣正希／田中正義／野村弥生／細矢美智子／(株)イースリープロダクション
◖イラスト——浅井真澄／佐藤敏巳／沢田としき／とよたかずひこ／Nikov／長谷川泰男／山本護／李良明
◖フォト——杉山和美／太田幹彦／斎藤ふみお

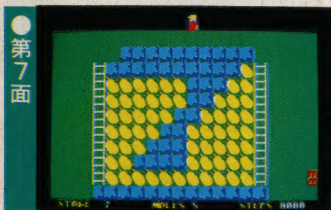
ゲームゲームで目がまわる

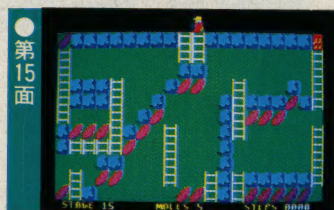
1985
10

■CROSS MEDIA SOFT

モール君は、最短距離がお好き。

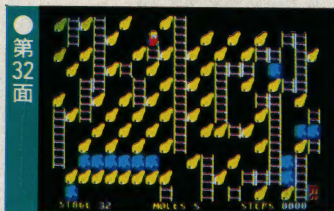
第6面
現在の最少ステップ数は190。
水平移動のくり返しがカギ。

あっちこっち動きまわって、ごちそうを全部食べても、それだけではいけない。

第7面
現在の最少ステップ数133。
まずは左上からどうぞ。

効率を考えて、画面右下のステップ数表示を参考にしながら、

第15面
現在の最少ステップ数173。
とにかく岩を落とすべし。

なるべくステップ数を少なくして食べなくてはならないのだ。

第25面
現在の最少ステップ数159。
左のお家からかたずけようね。

つまり、ステップ競争でも勝たなくては、

第32面
現在の最少ステップ数323。
なにはともあれ、上から取ろう。

キミは一流のパズラーとはいえないのだ。

第5回原宿音楽祭パソコンコンテスト優秀賞

MOLE = MOLE

モール・モール●熱中型思考パズル・ゲーム

●発売中
FM-7/NEW7/77 5インチ・3.5インチFD/カセット
PC-8801/mkII/mkIISR 5インチFD/カセット
X1/X1turbo 5インチFD/カセット
●新発売
PC-6601SR 3.5インチFD/カセット
PC-6001mkIISR カセット
PC-9801F/U 5インチ・3.5インチFD/カセット
MSX版 カセット
※すべて ディスク版 ¥5,800
カセット版 ¥3,800

★なんと全部で50面
★個人記録機能つき(ディスク版のみ)
★コンストラクション機能つき
★ジョイスティック対応
★今なら豪華特典つき
①会員証 ②スコップ型ボールペン
③解図に便利なメモパッド ④最新のクロスメディアプレス

第6回原宿音楽祭
■CROSS MEDIA SOFT
原宿パソコンソフトコンテスト'85

●賞
● 最優秀グランプリ1名、賞金100万円
● 優秀賞1名、賞金50万円
● 入賞4名、賞金10万円

●特典
受賞作品の中より優秀な作品はCROSS MEDIA SOFTより商品化されます。

●応募期間
1985年8月1日から10月20日まで(当日消印有効)

●審査発表
11月1日までに創作者に通知、11月24日(日)ラフォーレ原宿ミュージアムにて表彰。

●応募・問い合わせ及びパンフレット申し込み先
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18
原宿音楽祭事務局PS係 ☎03(402)5060

通販
商品名・使用機種名記入の上、代金と送料(500円)を現金書留にて、下記まで直接お申し込みください。
〒107 東京都港区北青山3-6-18(共同ビル青山2F)
日本エイ・ブイ・シー株式会社 BEEP係

募集
販売店を募集しています。お問い合わせは、日本エイ・ブイ・シー株式会社企画部まで。☎03(486)4121
★健康で明るく、集中力のあるプログラマー、企画力のあるプロデューサー募集!
ビクター音楽産業株式会社 PS制作部まで
☎03(486)9470

●販売 AVC 日本エイ・ブイ・シー株式会社　●発売 ビクター音楽産業株式会社

コナミのファミリーコンピュータ用カセット
運動虫がさわぎだす。
ハイパーオリンピック™
¥6,500(コントローラー付)
100m走、走り幅跳び、110mハードル、ヤリ投げの4競技だ。気分はもうオリンピックスタジアムだ。
ロードファイター™
¥4,500
このスピードゾーンに入ったら体中が高速マシンと一体になってしまう。こんなに熱中してるボクがこわい。
ハイパースポーツ™
¥4,500
近日発売予定。
でました!第2弾。こんどの種目はクレー射撃、三段跳び、アーチェリー、走り高跳びだよ。
別売コントローラー
¥2,000
LUCKY FUN FAN SALE
コナミ・ラッキーファンファンセール実施中!
(実施期間・昭和60年9月1日〜10月31日)
★期間中コナミのMSXソフトかファミコンを買ってすごーい賞品をもらっちゃおう。
特賞…ラジオコントロールカー(ウインチ付ハイラックス4WD) 各100名様
1等…モルテンサッカーボール(公式 革製) 各200名様
2等…カシオデジタルウオッチ「ペラ」 各300名様
かくれ賞…コナミオリジナルポケットジグソーパズル 各5000名様
★対象賞品
MAX対応ソフト…全種類
ファミリーコンピュータ™カセット…ハイパーオリンピック ロードファイター
くわしい事は、お店のポスターを見てね。
Konami SOFT WARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F
●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。
Konami
CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL06-380-1331 FAX06-380-1360

アイレムのファミリーコンピュータ™用ゲーム・カートリッジ

アイレム・パーティ irem

10ヤードファイトはキミのものだ!

新発売記念 100本プレゼント!

発光ダイオード付 LED

2人でも楽しめる対戦ゲーム 新登場

新発売

アメリカンフットボールの興奮がゲームになった! 君がクォーターバックだ。

10ヤードファイトはこんなにすごい。

- ■コンピュータと対戦。友だちと2人で対戦。
- ■183種類のフォーメーション。敵選手の行動パターンは、なんと133407パターン。
- ■ハイスクール、カレッジ、プロ、スーパー級とレベルアップ。
- ■✚ボタンのプッシングでタックルをつぶす。
- ■1PLAYERは対コンピュータ。2ハーフ制の攻撃専用。2PLAYERSは2人対戦(VS)の4クォーター制。1クォーターごとに攻守がチェンジ。

10ヤードファイト 新発売 記念 100本プレゼント!

Q1:ゲームカートリッジを購入したきっかけは?
①雑誌 ②店頭のテレビ ③店の人のすすめ ④友達のすすめ ⑤カタログ・ポスター ⑥テレビ ⑦その他(　　　　　)

Q2:1ヶ月のおこずかいは?
①1000円以下 ②1000~3000円 ③3000~6000円 ④6000~1万円 ⑤1万円以上

Q3:今してみたいことは何ですか? 2つ選んで下さい。
①スポーツ ②文通 ③パソコン ④工作 ⑤CQ無線 ⑥交換日記

IF-02 10ヤードファイト 希望小売価格 4,900円

3つの答を書いて、住所・氏名〔フリガナ〕・年令・学年を明記のうえ、官製ハガキで〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル「アイレム・パーティ 10ヤードファイト B係」までご応募ください。

- ■昭和60年9月30日しめ切り(当日消印有効)
- ■発送をもって抽選発表にかえさせていただきます。

ロスアンゼルスからニューヨークまで3,700マイルアメリカ大陸横断! 好評発売中。

IF-01 ジッピーレース 希望小売価格 4,500円

ロスアンゼルスからスタート!
ラスベガス、ヒューストン、セントルイス、シカゴのチェックポイントを何位で通過できるか! 5つのコースを君のテクニックでのりきれ! 車をふりきり、ゴールのニューヨークをめざせ!

※開発の都合上、ゲーム内容を一部変更することがありますのでご了承ください。
ファミリーコンピュータ™は任天堂の商標です。

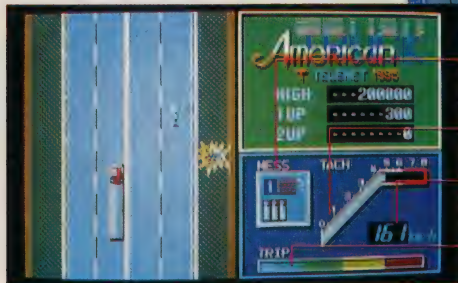
アイレム販売株式会社
〒530 大阪市北区西天満1-7-4 協和中之島ビル
☎06(311)8011 アイレム・パーティ係 © IREM CORP.

点とり虫の、どこが悪い。
最新コントロール・マシン。
ゲームに強くなりたい人の、これが
JOYBALL
FAMILY COMPUTER
START
SELECT
A
B
連射、高得点は気持いいぞ。
1秒間15発の連射ができるのは、このジョイボールだけ。てのひら操作のボールだから、微妙なコントロールもラクラクだ。高得点で差をつけるなら、もうコレシカナイぞ。
★いまなら、ワクワクプレゼント!! BMXが当たる。
ハガキに『JOY BALL』と書き、住所・氏名・年齢・電話番号を記入して下記住所のハル研究所まで送ろう。抽選で10名に、モトクロス用自転車BMXをあげちゃうぞ。●応募〆切：9月30日(消印有効)
JOYBALL
ジョイボールは、このファミコンで遊べるよ。
任天堂ファミリーコンピュータ™専用コントローラ 新発売 ¥3,980
発売元：㈱HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5
OS'85ビル5F TEL.03-252-6344
JOY BALLが使えないソフト●任天堂/ピンボール、ゴルフ、四人打麻雀●ハドソン/ナッツ＆ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ●コナミ/けっきょく南極大冒険
●このジョイボールは任天堂(株)の許諾に基づき製造・販売しています。●ファミリーコンピュータは任天堂の商標です。

メッセージパネル
NASAの指令が前方の道路状況を刻一刻と表示する。

タコメーター(アナログ表示)
エンジン回転数を表示する。

速度計(デジタル表示)
時速何kmで走行しているかを表示する。

トリップメーター
ステージのどの部分を走行しているかを表示する。

※画面写真はPC-8801MKII SR仕様によるものです。

(ストーリー)

舞台はアメリカ、フリーウェイ。

君はCIAの秘密事項を預かる諜報部員(スパイ)になる。さて今回の君の任務だが、NASAの機密事項(トップシークレット)を積んだ大型トレーラーを時間内に目的地まで輸送してくること。ただし走行中、荷物を狙った某国のスパイが様々な妨害工作をしかけてくることが予想される。道順および道路状況はこちらの司令部が特殊連絡回路線を使い、指示するのでそれに従うこと、さらに州によって道路状況は異なるので君の腕でクリアーするように、なお、行手を阻む車は容赦なく破壊してもかまわないことをつけ加えておくので君の健闘を祈る。

株式会社 日本テレネット

※お求めは、お近くのマイコン・ショップで、通信販売の場合は使用機種名を明記の上、送料200円を加算して、現金書留でお申込み下さい。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL (03)268-1159

資料請求券 BEEP 10月号

新　刊

X1/C/D/F/turbo

X1システム研究室

おもしろマシンのブラックボックス探検

有田隆也
牛嶋昌和　共著
Itti Rittaporn

B5判　288ページ　**定価2,500円**

X1/C/D/F/turboを具体的に解剖することを通じて、パソコンとは一体何かをハード・ソフトにとらわれず考え、パソコンの本質的、原理的部分を順序を追って初心者にもわかりやすく解説しています。

大好評発売中!!

新　刊

FM-7／NEW7／77／8

ビギナーズプログラミング&アセンブラ

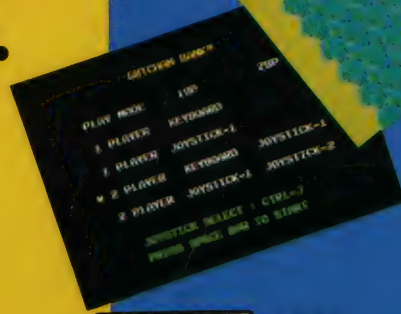
FMマシン語活用レクチャー

FM-7シリーズ/8のマシン語を、簡単なゲームづくりから始めて、自分専用のアセンブラ作りまでを最終目標にやさしく解説。

川合宏之　著
B5判　288ページ
定価2,000円

日本ソフトバンク
出版部
〒102　東京都千代田区四番町2-1
☎03(261)4095

SOFT BANK

またまた出たゾ！
Oh!FM リーダーズサービス
第2弾!!
ぐっちゃん
GUTCHAN BANK
ばんく
FM-7/NEW7/77
テープ版　定価3,200円
5インチ2D　定価4,500円
3.5インチ2D　定価4,500円
ザ・銀行
銀行がはやくしないと…しまってしまうゾ
全35面　マップ記録用シート付！
村中にちらばったお金とキャッシュカードとIDを拾い集めて銀行へ行こう。…ナーンダ簡単じゃないか……だって？　ところが、せっかく集めたお金やカードを奪っていくスリがゴロゴロ。おまけに地形がいりくんでいて、そう簡単には銀行に行かせてくれない。頭で勝負するアクションゲームなのだ。
FM音源カードも使えるゾ！
キーボード操作になれない人も、「FM音源カード」があれば、ジョイスティックで遊べるゾ。友だちと2人でプレイすることも可能なのだ。しかも、ナ、ナント、スピーカーからはFMサウンドが聴えるではないか。ジョイスティックモードを選ぶと、軽快なテーマ曲やバックグランドミュージックがFMサウンドになってしまうのだ。
お求めは……
お近くのマイコンショップ，有名書店にてお買い求めください。また，直接販売ご希望の方は，現金書留か郵便振替で下記までお送りください。
〒102 千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部
リーダーズサービス「ぐっちゃんばんく」係
郵便振替口座番号　東京1－29307
なお，テープ版，5インチ版，3.5インチ版があります。ご希望のものを必ずご指定ください。
テープ版　3,200円(送料込)
5インチ版　4,500円(送料込)
3.5インチ版　4,500円(送料込)
●本製品は，「Oh！FM」'85年6月号に掲載したものを，バージョンアップしたものです。
SOFT BANK
●発売元●
㈱日本ソフトバンク出版部
〒102東京都千代田区四番町2-1 ☎03(261)4095

ゲームデザイナーの頭脳を解剖する

PHOTO/FUMIO SAITO

GAME
DESIGN
WORK
パソコンゲーム、ビデオゲーム――それぞれのジャンルのゲームデザイナーは、何を考え、どのようにゲームを作っているのだろう？　人気ゲームデザイナーの頭脳にわけ入ってみた。
DOUG SMITH

ハイドライド作者

内藤時浩クンのライト感覚ゲームデザイン

photo／MIKIHIKO OHTA

GAME DESIGN WORK

ゲームデザインの世界は、時間と体力とのせめぎあう、かなりハードな職場。だが、持ち前の頭脳と、ゲーム好きで、そのハードさを軽々とクリアしていく人がいる。今年最大のヒット作「ハイドライド」の作者、内藤時浩クンはそんな人間だ。彼の仕事ぶり、考え方に迫ってみよう。

ゲームなんでもござれの好き者

T＆Eソフトの瀟洒な応接室のドアの間から身を滑らせるように入ってきた内藤クン。入社して1年半、22歳だ。長髪をかきあげ、はにかむように話す仕種が印象的だ。

――ハイドライドは、T＆Eに入社して2作目だそうだけど、ずいぶん人気が出たね。ヒットの秘密を自分なりに分析してほしいんだけど……。

「ボク自身はアクションゲームが好きなんです。で、アクションゲーム感覚でやれるロールプレイングゲームを作ろうと思ったんです。ハイドライドは、成長の度合いがすぐ見てとれるし、隠された秘密を捜し出す楽しみもある。要するに、ヒットしたのはいろいろなゲームのおもしろさがあるからじゃないでしょうか」

彼自身、かなりゲームは好きなようだ。取材の日も、発売されたばかりのファミコンのドルアーガの塔を買ったばかりだという。

「最初はインベーダーですね。燃えました。15万円ぐらいはつぎ込んだんじゃないかな。38万点か40万点は出しました。朝7時にゲームセンターに入って、マシンの横にハンバーガーを5個ぐらい並べて14～15時間やりつづけました。トイレに行くときだけ、友達に『ちょ、ちょっと頼むよ』って言ってね。それで記録を出したあとは、プッツリやめました」

ウ～ン、わかるな。あのころって、そういう熱気があったんだよね。

でも、内藤クンはパックマンあたりからまたゲームセンターに通いはじめ、今では週に3～4回は

▲T&Eソフト社屋。地下鉄東山線本郷駅から車で5分くらいで着く。

▲内藤クンのゲームデザイナー7つ道具 胃薬に、電卓、ヘッドホン、ひげそり、空ディスケット、シャープペンetc.

▲一見、神経質そうに見えるけど、じつはなかなかのひょうきん者ナノダ

デザインの指示はフローチャート

――ハイドライドの企画・構成を考えるのには半年ぐらいかかったそうだけど、ゲームのアイデアを考えるのはどんなとき?

「ボケーッとしているときにポッと浮かぶんです。浮かぶとメモする人もいますけど、ボクはしません。忘れちゃうようなのはつまらないアイデアですから。これは、というアイデアがあったら、それを煮つめていくんです」

そうすると、ボケーッとしているのも仕事のうち、ということになる?

「完ペキに遊んでると、それは文句も出ますけど、何か企画をたてている時期というのは、周りの人もそれなりにわかってますから」

▲内藤クンの"城"。机のまわりには、FM-7、PC-88などが取り囲むように置いてある。

行っているとか。

ビデオゲーム、パソコン、ファミコンなんでもござれ。やっぱり「好き者」にちがいない。

アマチュアなら3千万、プロなら14万円

――ゲームデザイナー一直線の人生だったのかな?

「なーんにも考えてなかったんです」

中学3年ではじめてパソコンに触れ、「こりゃ、なんじゃ」と思い、高校ではコンピュータクラブに所属して、いくつかのゲームコンテストにも応募したことがあるそうだ。

でも、入った会社はコンピュータとはぜーんぜん関係ない鉄工関係の会社。シャフトの研磨や穴あけが仕事だった。

「それが上司とケンカしまして、『やめたるがやぁ』と辞表を出して、その日の午後、今のT&Eに電話して面接してもらったんです」

T&Eに憧れて……というわけでもなく、そのとき「プログラマー募集」の企業が、名古屋にはここしかなかったからだそうだ。

「当時は、社員はプログラマーも2人しかいなくて、ほんとに学生企業みたいだったんです。それで、これこれのプログラミングができますということで見せて、すぐ入れたんです」

今じゃ、T&Eの競争率も激しいそうだ。

――ゲームデザイナーというのは、アマチュアのほうがもうかるというウワサもあるけど……。

「ええ、ハイドライドも個人でやってたら3千万だぞ、なんていう人もいますけど……。あんまり金の欲って、ないんです。今は基本給14万円。新入社員なみですか。それにハイドライドの売り上げの歩合が入って月収40万円くらいです。でも、その歩合もそのうちなくなりますから、また14万にもどりますよ」

いたって淡白。あっさりとしたものだ。で、でも、私にはできない……なんちゃって。

▲企画を考えるときは、マンガを読みながらボーッとしているときが一番だ

▶ゲームの構成ができたらフローチャート化する。

▶はっきり見えなくてゴメンナサイ　でも、これでバグが防げるなんて本当カナ？

◀ハイドライドのときはキャラクターは自分でやったが、今は三浦さんと相談しながら決めていく

▲プログラミングするときには、ウォークマンは離せない。好きな歌手はビリー・ジョエル

ハイドライドのオリジナルPC－88版は、内藤クンが企画・構成・デザイン・プログラミング・音楽まで、すべて1人でやってしまったそうだ。

「どうもアマチュア時代に1人でシコシコやっていたクセがぬけきれなくて……。でも、さすが移植のときは分業制にしましたけど」

――デザインの段階では、登場キャラクターの設定、背景やマップ、データ作りなどをするわけだけど、やっぱり絵コンテなどを描くわけなの？

「ボクの場合は、すべてフローチャートでやるんです。流れ図があれば、それを見てプログラムが打てますし、ほかの人に移植をたのむときも、渡せば同じ動きのものが作れるんで……。バグも出ませんし、かなりいい加減でも、プログラミングが終わってから、きれいに清書するんです」

え！　こんな紙ですべてがわかるなんて!?（思わず、のぞきこむ）

プログラミングだけがデザイナーの仕事じゃないけれど…

――それからプログラミングの作業に入るわけだけど……。

「ゲームデザイナーは、必ずしもプログラミングまでしなくてもよいとは思うんですが、やっぱりベーシックで組めるぐらいの能力は必要ですね」

ちなみに内藤クンは、88から8001へのコスモミュータの移植を1週間でしたという記録の持ち主。パターンデザインとデータエリアの作成もふくめてというから、かなりのプログラミング・スピード。

ところが、彼でさえT&Eではプログラミング・スピードのナンバー1ではないとか。なんと、ハイドライドをMSXに1ヵ月で移植してしまったという"化け物"（と、彼は言っていた!!）が、同じ会社にいるそうだ。上には上がいるというか、恐ろしいというか……。

ハイドライドのプログラミング期間は、昨年の8～10月、11月中旬には完成したそうだが……。

「発売時期が、最初は12月中でよかったのが、12月18日になり、13日になり、だんだん迫ってきて、変更になるたびに顔が青ざめました。最後の1週間は会社に泊まりきり。着のみ着のままで、睡眠時間は1日2～3時間というところかな。もう顔色は最悪、ロレツは回らない、頭はボーッとしてくる。死ぬんじゃないかという感じ。(笑)でも、それだけはまだ避けたいということで頑張りました」

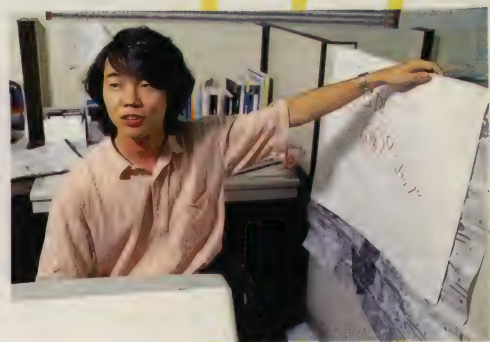
締め切り直前のプレッシャーというのはすさまじいものらしい。

「S－1に移植したウチのメンバーなんか、3週間睡眠時間2時間というのが続きましたからね」

――シ烈な時間との戦いを支えるのは、結局体力かな。

「いや、ボクは体力ないんです。気力かな。でも、結局は好きだか

▶バグとりは、ほとんどリストだけですましてしまう。ほかのスタッフは[illegible]……

▲恐怖のさらし首ピラミッド。だ、だれじゃ、こんなアホなカットをとらせたのは……。

▶マップを見ながら、他のスタッフの意見を聞く。本当はこんなに真剣じゃないよ。
▲ハイドライドの秘マップ。こちらは本物。ちょっと見せられないよ。でも、ちょっとだけ……。

GAME DESIGN WORK

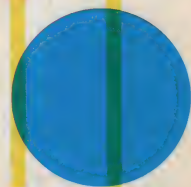
らできることなんですよ」

ン、言えてるみたいだね。

「ゲームをつくる以外にも、ボクらの仕事ってあるんです。返品ソフトの検査、ショップまわり、フェアに顔を出すなんてのも仕事。それと、毎日5～6時はユーザーからの電話にも答えます。手紙にも目を通し、必要なら返事も書きます。常連がいて、ボクらは一番弟子、2番弟子なんて勝手に決めているんです。そういうコはワープロに名前を登録しておいて返事を打つんです」

やっぱり、ユーザーからの反応というのはうれしいみたい。

「ただ、頭にくるのは、ゲームに行き詰まると、すぐ電話をかけてきて『バグじゃないですか?』というやつ。もう悲しくなっちゃう」

同感、同感。少しは自分の頭で考えて、やってほしいよ。

10年後もこの仕事をやってる?

次の仕事としては、「ハイドライドII」を年末目指して製作中とのことだ。この取材の直前も夏カゼをひいて寝込み、大スランプだったとか。

「ボクは好不調の波がひどく激しいほうで、スランプのときというのはまったくダメ。コンピュータに向かっても、キーボードを叩く気もなくなるんです。脱け出すのがたいへんでね。関係ないニューマシンの勉強をしたり、ゲームセンターに行ってキュンキュンやったり、2週間ぐらい続いちゃうんです。これが、なんといっても一番ツライ!」

「ハイドライドII」は、前作の続編にあたるものの、設定・キャラクターなどがちがっていて、前作とそんなに強いつながりはないとのこと。

「でも、データ量は圧倒的ですよ。ボクとしては、リアルタイムR.P.G.の作品はこれが最後のつもりなので、かなり凝ってやるつもりですから……」

かなりの自信と見受けられる。期待できそう。

――これからのゲームはどんな方向にいくのかな。

「ひとつは、基本にもどるんじゃないでしょうか。打ちまくるというヤツ。もうひとつは、今のリアルタイムR.P.G.に象徴されるように、いろいろなタイプのゲームが複合されたもの。

ただ、動きの滑らかさは要求されるようになると思うんです。今まで2パターンキーだったのが、7パターンとか10パターンとかになって、それにともなってデータ量も圧倒的になっていくでしょうね」

――最後にひと言。10年後もゲームデザイナーの仕事をやっていると思う?

「この世界はヘンな魅力がありまして、いっぺん染まっちゃうと、もうほかの仕事にはもどれないみたい。たぶん、もう変われないんじゃないですか」

とのこと。内藤クンのこれからの仕事に期待したいね。みんなも応援してほしいな。

▼これがT&E開発軍団。だれじゃ、某誌を読んでいるのは?
▼仕事に疲れると、ちょっとファミコン。ドルアーガに燃える

デゼニワールド

パロディアドベンチャーゲームのつくり方

竹部隆司
●㈱ハドソン

ゲームデザイナーはどのようにゲームを作っているのだろう？　彼らの頭の中にあるノウハウを図解してもらいながら、そのゲーム構成術に迫ってみよう。まず、トップバッターは、「デゼニワールド」制作中の竹部隆司さんからだ。

▲「ゲーム作りといってもね……」(ハドソンの応接室で)。

ギャグのアイデア出しはツライね

竹部さんは、現在「デゼニ」シリーズ第2弾、「デゼニワールド」を制作中。

——今回のゲームはどんなゲームになるんですか。

「今回は、前作の反省もふくめて一本筋の通ったストーリーを入れようということで始まったわけです。中心的アイデアとしては、人工知能をパロってやろうということでね。そのまわりにギャグをつけていったわけです」

——いつも、そういうやり方でゲームを作っているんですか？

「アドベンチャーの場合はだいたいそうですね。大まかにいって、ウチのゲーム作りというのは、

①ジャンル（アドベンチャーかアクションか）の決定。

②どのような雰囲気・路線・目標をもったゲームにするかを文章化する。

③ゲームが始まるまでの設定を決める(ゲーム前のストーリー)。

④ゲーム中のストーリーを組み立てる（まず、結論を先に考えてから進める)。

という具合に進むんです」

——パロディ・アドベンチャーというのは作るのがむずかしいように思うんですが……。

「そうなんです。ストーリーに関係ないギャグは出てくるんですがね（笑)。ギャグのアイデア出しはけっこうツライんです」

竹部さん自身、昨年は、アイデアを考えるために、いろいろなジャンルの映画を130本くらい観たとか。

ボクらが作るならやっぱりギャグ

——どんなギャグが入っているんですか？

「画面の隅に、昔の映画とか、TVマンガのヒーローとかが入っているんです。知ってる人には、そういう部分も楽しめると思いますよ」

——「デゼニ」も「サラトマ」も、キャラクターがマンガチックで面白いですよね。

「『サラトマ』は野菜のキャラクターでしたね。今度の『デゼニワールド』には、〝デゼニマン〟とか〝ブタ丸〟とかが出てきます。人間と動物が入りみだれている、といった特徴はありますね。言葉を持たないものを擬人化するというのは、そのキャラクターをわりに自由に動かせるし、意外性もあって便利なんです」

——ギャグストーリーに適しているわけですね。〝笑い〟は、ハドソンのカラーですか？

「アドベンチャーゲームに関していえば、スペースオペラや、異世界もの、妖怪ものなどがありますね。ボクらは、あーゆーものは作れない。ボクらが作るならギャグだ——というわけで、「デゼニ」の場合も現実・身近にあるものをパロってしまおう、というのが当初からのねらいでしたね。

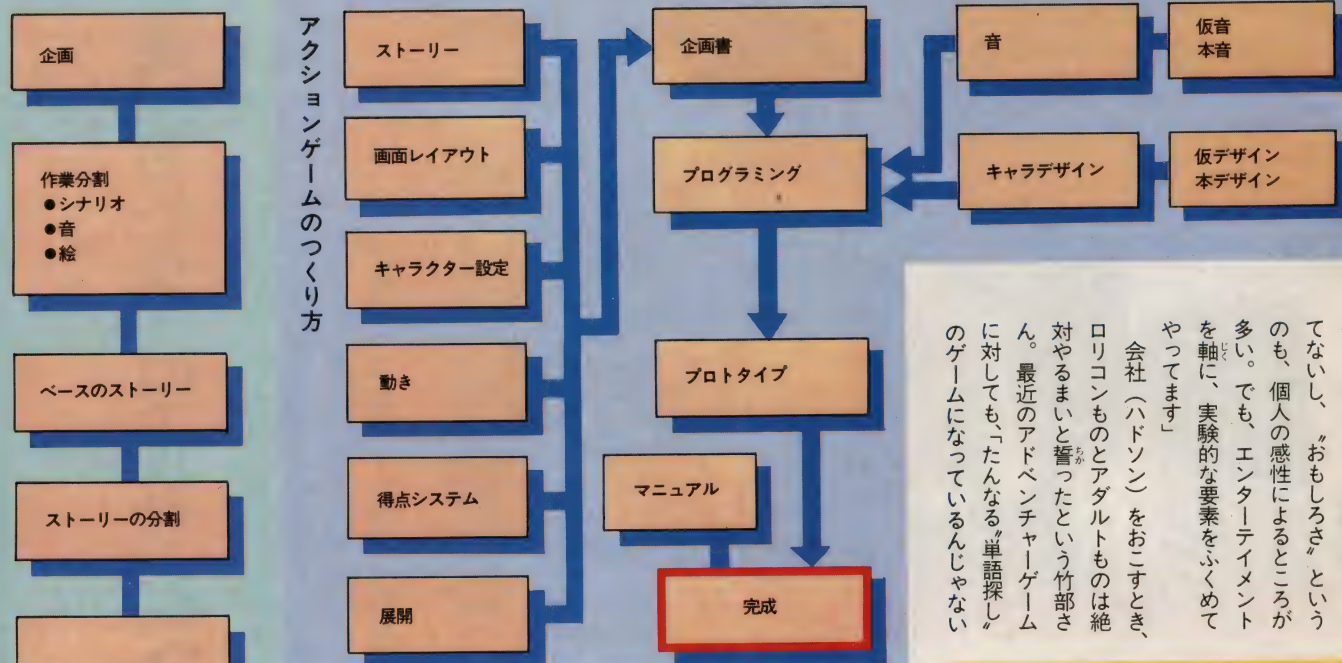
やはり、ウチの考え方としては、ユーザーにアピールするには、まず〝楽しんでもらう〟ことが一番ということはありますね。パソコン

◀映画を観るのも仕事のうち(?)

アドベンチャーの場合

企画
→ 作業分割
●シナリオ
●音
●絵
→ ベースのストーリー
→ ストーリーの分割
→ ブロックに合わせ状況を詳しく設定
→ ラフコンテ
ホワイトボードを９分割し、ブロックごとに絵柄を決めていく
→ 絵コンテ＋文章
各絵コンテにそって、ストーリーを文章化していく
（ドローイング デジタイズ）（音楽）
→ プログラム（不満足な場合 → ブロックに合わせ状況を詳しく設定）
→ 音楽・効果音
→ 完成（マニュアル）

アクションゲームのつくり方

ストーリー
画面レイアウト
キャラクター設定
動き
得点システム
展開
→ 企画書
→ プログラミング（音：仮音 本音／キャラデザイン：仮デザイン 本デザイン）
→ プロトタイプ
→ 完成（マニュアル）

ゲームは、まだ方法論が確立されてないし、"おもしろさ"というのも、個人の感性によるところが多い。でも、エンターテイメントを軸に、実験的な要素をふくめてやってます」

会社（ハドソン）をおこすとき、ロリコンものとアダルトものは絶対やるまいと誓ったという竹部さん。最近のアドベンチャーゲームに対しても、「たんなる"単語探し"のゲームになっているんじゃないか」と厳しい目を向けているようだ。

（ほとんど感心するばかりの私であった）

ボクのゲーム作りを話そう

——では、ズバリ！竹部さんのゲーム作りのコツをおうかがいしたいのですが……。

「**①ともかく遊ぶこと。**

外に出てスポーツしたり、映画を観たり、読書したり……、そこで面白かったことをプログラムすれば、それこそが面白いゲーム。いろんな世界を知っていると、頭がカラッポになったときに、パッとアイデアが出てきたりすることがあるんだ。

②1日1回は何かのアイデアを出すようにすること。

アイデアは努力しなければ出てこない。ふだんからアイデアを出す努力をしていれば、いざというときのキミ自身のデータベースになるよ。

③規則正しい生活こそ、いい仕事をする基礎。

徹夜でプログラミングもいいけれど、思ったほど能率って上がらないんですよね。ウチは、全員朝9時始まり。コイツ、疲れているなと思ったら、先に帰しちゃうんです。いい体の状態こそ、いい仕事をする基本ですからね。

④文章を書く訓練をすること。

ゲームの方針を伝えるための文章力は必要だね。書き残しておけば自分のためにもなるしね。

⑤バランスのとれた人間に。

偏っていてはともかくダメだね

という竹部さん。「言うのはかんたんだけど、実行はむずかしいよネ」と苦笑い。

——これからは、どんなゲームを作りたいと思ってます？

「ジャンルは問わず、画面と画面が切り替わる"間"を大切にしたゲームを作りたいですね。

それから、今はコンピュータをミクロな視点で見ていることが多いので、もう少しひいて、そのまわりの世界も見るようにしたいですね。具体的には、ユーザーにコンピュータ以外のことをさせる、家の外に出させるようなゲームとかを作りたいね。前に言ったこととは矛盾するようだけど、やってみたいね」

——健康的！

今回は、パロディゲームを作っている人、というからオカシナ人が登場するかと思ったら、意外や意外、竹部さんて、かなり真面目な人でした。「デゼニワールド」期待してます。これからも頑張ってくださいネ。

（聞き手・大月ちずる）

テグザー
高速ロボット・スクロールゲームへの挑戦

五代 響
上坂 哲
●ゲームアーツ

速いスクロール、滑らかな変形パターンに、自動照準ビーム、隠れキャラ。人気ゲームの要素をすべてとり入れた『テグザー』。そこには、PC-88mkⅡSRの機能を最大限にいかしたおもしろゲームを作ろうとする制作者の姿があった。

▲キャラクターデザイン担当の上坂哲クン(左)と五代響クン(右)。

テグザーを生み出した3つの発想

——図を見ると、ゲーム作りの発想として、「ロボット変形ゲーム」、「高速スクロールゲーム」、そして「ニュータイプのゲーム」の3つがありますね。それぞれについて説明していただけますか。

五代 まず「ロボット変形ゲーム」なんですけど、これを思い付いたっていうのは、やっぱり商売的な考えからで、こんなのが小・中学生にウケるだろう、ということからなんです。

上坂 それともう1つ、某ロボット変形ゲーム（名は秘す）を見て、「ロボットのゲームはこんなんじゃいけない!」と思いまして(笑)。まあ、これも1つのきっかけですけど。

五代 それから、「高速スクロール」ですが、これは、今まで88系統のマシンには、高速スクロールゲームがなかったから、そういうのを作ったら目新しいんじゃないか、というわけだったんです。

——低速スクロールゲームだったらありましたけどね(笑)。

五代 その他にも、いろんな目新しい要素を盛り込んで、「ニュータイプのゲーム」にしよう、と思ったんです。

ケンカしながらキャラクター作り

——ところで、テグザーでは、キャラクターの変形っていうのが滑らかですね。

五代 その分、キャラクターパターンを作るのが、けっこうたいへんでしたけどね。

——それは五代さんがやったんですか。

五代 いや、キャラクターデザインは上坂がやりました。まあ、2人で作ったんですけど。

上坂 テグザーの変形パターンが48で、あと72種類の敵もアニメーションで動くので、全部で数百種類作りましたね。

——2人で分業というわけですか。

パソコンゲームの制作っていうのは、最近のものを除けば、業務用ビデオゲームと違って、企画とプログラミングが分かれていませんよね。そのあたりはどうですか。

五代 人によって違うと思いますが、ボクは1から10まで自分でやりたいほうなんですけど。

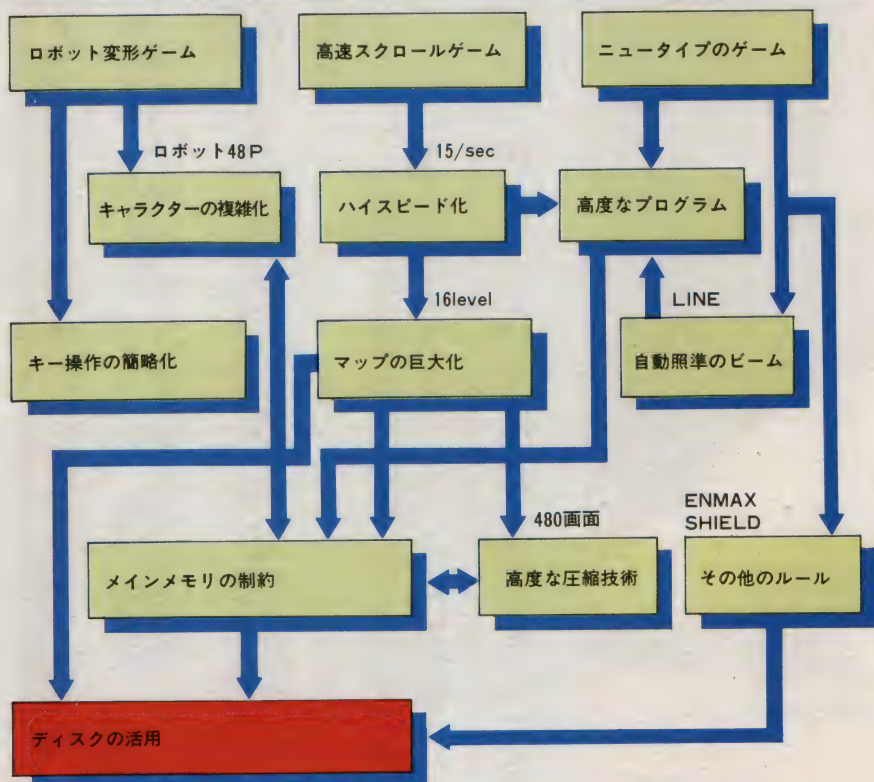
——とすると、やはり五代さんと上坂さんの間で意見の衝突なんかもあったわけですか。

上坂 キャラクターデザインに関して、こういう動きをやってほしい、と言っても、「できない」なんて言われちゃったりとか……。それで本当にできないのかというと、2週間かけて説得してやらせたらあっという間にできちゃったり(笑)。

五代 その他にも、変形がダサいとか(笑)。

上坂 スクロールが手抜きだとか(笑)。

——なるほど、そうしてテグザーは完成度が高まっていったんですね。

▼ご存知『テグザー』の2面。バリアを張って敵の攻撃をかわせ。

▼たまごバルキリーも大好きだぜ。

変形パターンはバルサ模型で

——ところで、このゲームは制作期間はどれぐらいですか。

五代 だいたい2ヵ月ぐらいです。

上坂 といっても、アイデアに1ヵ月ぐらいかかっていますね。

——その時期には、会社に泊まり込みでとか……。

五代 だいたいそうです。でも、2人でアイデアを練っている時間のほうが多いですから。

——じゃあ、プログラミング自体には、そんなに時間がかからないんですか。

五代 プログラミングっていうのは、わりとたんたんとした作業ですから。

——テグザーを2ヵ月で作る、というと、五代さんは1日にどれぐらいコンピュータにさわっているんですか。

五代 あまり決まってはいないんですけど、やるときは3日ぐらい寝なくても平気ですね。3日起きて20時間眠るとか(笑)。プログラマーには集中力と体力が必要条件です。

——キャラクターデザインにはどれぐらいの時間を……。

上坂 だいたい1日に10パターンぐらいです。それで、3日やっちゃあコンピュータに打ち込み、という感じで。

——その際の苦労とかは……。

上坂 ボクは、ロボットの変形パターンで模型を作りました(一同驚く)。それで実際に変形するなと確かめたんです。最初は紙でやってたんですけど、そのうち頭がこんがらがってきちゃって、「しょうがねえ、こりゃ作るか」なんって、ゴリゴリとバルサを削って作りました。

——凝り性ですね。

▼キャラクターデザインをする上坂クン。

良いコンセプトと優れたテクニック

——テグザーの世界というのは、案外広いですね。

五代 というのは、スクロールが速ければ速いほど、マップは広くなきゃいけないんですよ。そうしないと狭く感じてしまうんです。テグザーの場合、全部でテレビ画面の480面分あります。

——鬼のような広さですね。

五代 でも、あんまり広く感じないでしょ。スクロールが速いから。

——でも、これだけ画面があると、オンメモリじゃあ無理ですね。

五代 ディスクだっていっぱいですよ。これは技術的なことですけど、データの圧縮には苦労しているんです。スクロールゲームのマップの圧縮っていうのは効率が上がらないんです。アドベンチャーゲームの絵の圧縮とは違いますし。

技術に関して言えば、圧縮に限らず、ラインとか高速スクロールなども、いいかげんなプログラムじゃあ、SRがいくら速いといってもゲームにならないんですね。

——それらも含めて「高度なプログラム」といったわけですね。ということは、テグザーは、良いコンセプトと、それを実現するための優れたプログラミングテクニックが結び付いたもの、だと。

五代 そう……ですね。

(聞き手・氷水芋吉)

モニュメントの謎 3

国産ペーパーアドベンチャーの冒険

高橋昌也
●会社員

『火吹き山の魔法使い』以来、ペーパーアドベンチャーは静かなブームを呼んでいる。小説の面白味と、コンピュータゲームの楽しさを合わせもったこのゲームを、日本でも作り出そうという高橋さんの冒険も始まったばかりである。

▲外国のペーパーアドベンチャーも片っ端から読破してしまうという高橋さん。

◀高橋さんの近作。2冊とも読者プレゼントに提供してもらったから応募してね。

ペーパーアドベンチャーの始まり?

どこの国もご同様で、アメリカでも子供の活字離れが進んでいて、これをなんとかくいとめようと、ある出版社がウィッチ・ウェイ(WHICH WAY)方式というものを考えだしたんです。

これは、読者が主人公になってストーリーを選んで、お話を組み立てていくというシステムです。ゲーム性はほとんどないストーリー中心のものでした。

このウィッチ・ウェイ方式にゲーム性を加えてペーパーアドベンチャーを作りだしたのが、スティーブ・ジャクソン、イアン・リビングストンなどです。

数年前〝ダンジョン&ドラゴンズ〟というRPGがあったのですが、スティーブはこのファンだった。このシナリオが、ウィッチ・ウェイの作り方でできているものがほとんどだった。それならいっそ、シナリオなんかじゃなくて、ゲームにしてしまえというわけで、作ったのが「火吹き山の魔法使い」(社会思想社刊)だったのです。

オリジナルを作るまで

最初、ボクはスティーブ・ジャクソンのペーパーアドベンチャーを翻訳して出そうと、いくつかの出版社に持ちこんだのですが、版権や、契約期間やらの問題があってなかなかうまく進まない。それならいっそ、オリジナルを作ってみようということで、書きはじめたわけです。

第一作目は「出発スターへの道」でスター誕生もの、2作目がSF「惑星連合の危機」、3作目が最近出まして、横山宏さんの絵だけで

▼SFアドベンチャー『惑星連合の危機』

▼イラスト展開の『モニュメントの謎』

構成した「モニュメントの謎」（いずれも朝日ソノラマ刊）です。

読者の反応のなかには、ペーパーアドベンチャーというのは、コンピュータゲームのマネじゃないか、本に移しかえただけじゃないかという声もあるわけです。でも、これはあくまで活字媒体なんだ、逆に本でもこれぐらいのことはできるんだということで作ってみたわけです。ヘタな国産ソフトよりはよくできてる自信はありますね。

ストーリーの作り方

まずひとつ基本のストーリーを考えます。たとえば、ある男の子がタバコを買いに行くとします。そのためのいろいろな道筋を作っていくわけです。こちらの道にはコワイ犬がいる。こちらの道は工事中だ、こちらの道筋には友達のタムロしている広場がある。選択肢をどんどん作っていくわけです。ふつうの小説ならあれもこれもは入れられません。構成がメチャクチャになってしまいますから。ところが、この形式はどんどんとりこんでいって選択肢にしていけるわけです。あれが読みたければあちら、これが読みたければこちらというふうに選んでいけるわけです。何十回、何百回か選択をしたうえで最後の1つの目的（クライマックス）に到達できるわけです。

たとえば、100の選択肢のストーリーができたとします。作る側としては法則性を付けているわけですが、それを何回かくりかえして、何番から何番へとべというのはアトランダムな形にしてあるわけです。作る際、この番号の変換にはコンピュータを使います。まちがいがなくなりますから。

日本のものだと選択肢はふつう300ぐらい、欧米のものだと4000ぐらいありますかね。

オカドちがいのジャンル、取材に苦労

「スター誕生」の場合、芸能界が舞台ですから、その内側がある程度わからないと作れない。苦労しました。それで逆にスターを目ざす女の子へのシミュレーションにしよう、ということでいきました。

アイドルに求められる能力を①歌唱力②リズム感③ルックス④運というふうにまず設定し、読者に1つ自分にあるものを選んでもらう。それが、スカウト→レッスン→プロ・テスト→デビューなどの段階を進んでいく過程で、能力が3つか4つ増えていくんです。

スターへの成功の道も、モデルや女優となる道、演歌歌手、アイドルのトップなど、いくつかあるんです。もちろんその過程にドラマを盛りこんでありますよ。

ペーパーアドベンチャーの未来は？

日本では今までなかなか受け入れられなかったファンタジーが、この形式で根づくのではないかという期待があります。ただファンタジーというのは逃げやすい素材でもあるわけで、作者の力量が問われますね。ファンタジーの基礎となっている神話、神話に根ざした文化への理解へとすすめばすばらしいのですが。

それとひとついえるのは、ペーパーアドベンチャーの読者層というのは、最初想定していたよりもずっと高くて、中学生後半から高校生、大学生、社会人というのが多いんです。その意味で、サラリーマンが電車のなかで読んでノウハウが身につく実用書、たとえば株式とか会社経営などにまで手を伸ばす企画もあります。

年令層を下げる意味では、絵だけのものをもっと押してみるという手もありますね。

ぼく自身は、世界を舞台にしたハードな推理冒険小説を書いてみたいですね。

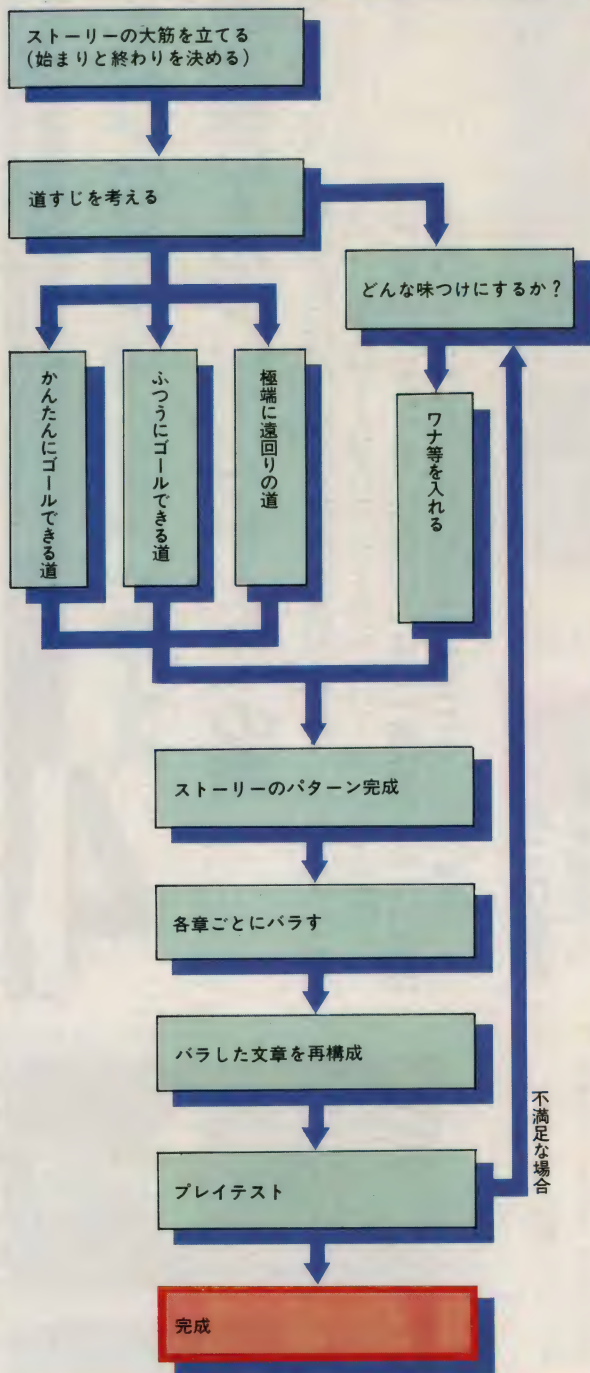
ペーパーアドベンチャーの最大の長所は、主人公が自分自身だ、ということでしょう。1冊の本のなかで、ちがったストーリーを自分で演じてみることができるのですから、飽きませんよ、これは。

（聞き手・森村あおい）

ペーパーアドベンチャーのつくり方

ストーリーの大筋を立てる（始まりと終わりを決める）
↓
道すじを考える
→ どんな味つけにするか？ → ワナ等を入れる
→ 極端に遠回りの道 / ふつうにゴールできる道 / かんたんにゴールできる道
↓
ストーリーのパターン完成
↓
各章ごとにバラす
↓
バラした文章を再構成
↓
プレイテスト（不満足な場合 → どんな味つけにするか？へ戻る）
↓
完成

▼もちろんコンピュータ・ゲームも大好きだ。

GAME DESIGN WORK

ザ・ブラックオニキス 4

国産本格ロールプレイングゲームへの道

国産PRGに不滅の金字塔をうちたてた『ブラックオニキス』。そのゲームデザイナーのヘンク・ロジャース氏と、コンラッド・T・小沢氏の頭の中は、一度はみてみたい観光名所。ボクらは2人の頭脳観光のためにウツロへ旅立った。

ヘンク・ロジャース
コンラッド・T・小沢
●B.P.S.

▲フィギュアで遊ぶ小沢(左)、ヘンク(右)両氏。

ブラ・オニ作者の頭脳観光案内へ

ウツロの街に着くと、約束どおり、両氏の頭部は切り開かれていた。ウーン、なんという準備のよさ。頭脳を公開してくれと頼んだら、本当に脳ミソを見せてくれるなんて……。

驚いてると、脳ミソからゴブリンやらコボルトが飛び出してきて、ボクたちの回りを囲んだ。しまった！　武器を忘れた。やはり2人の頭の中を探るのは容易なことではなかったのだ。うわーん、コワイよー。おかーちゃん。

と、バカなことはこれくらいにして、本題に入ろう。

両氏の『ブラ・オニ』構築法は次のようなものだった。

ブラ・オニ構築法はこんな感じ

①世界を考え、シミュレートする

まず、ゲームの舞台となる世界(ワールド)を考える。そして、ゲームの目的を設定する。頭の中でゲームをシミュレートして、退屈にならないように中目的を設ける。中目的ってのは、お金を貯めるとか、武器を買い揃えるとか、パーティーのメンバーを鍛えるとか、要するにRPGの成長要素の達成ってこと。

さらに、強い敵の出現、行くと危険な場所の設置、なんてのも、中目的になるんだそうだ（あのタコとか、そうじゃないかな？　うん、絶対そうだ！）。

②かんたんに、シンプルに

両氏とも、RPGの経験は豊富だったから（もちろん、ボード版だぜっ）RPGの面白さは十分にわかってた。

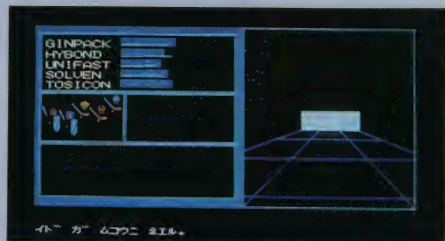
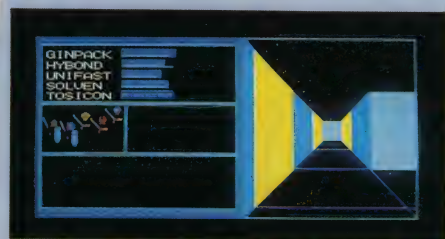
でも、それだけじゃなく、不満なところにも気づいていたんだ。それは、ゲームがめんどうなこと。とくに、初めてプレイする人にゲームを教えることの難しさは、痛切に感じてたらしいんだ。

そこで、『ブラ・オニ』はかんたんにプレイできるように考えられた。いきなり、『ウィザードリー』みたいなゲームを作ったって、なかなか受け入れられないだろうと考えたんだ。うん、同感だね。

で、取り入れたのが、雰囲気を出した3Dメイズ、キーボードに慣れていない日本人のためのワンキー入力、最小限のコマンド数、パラメーターのグラフ化などなど。いやー、じつに細かい配慮。

③RPGのスピリットは？

両氏が一番強調してたのは、RPGは、プレイヤーがゲームにのめり込まなければ、何ひとつ面白くないという点。キャラクター＝自分という気持ちにならなければRPGじゃない、ということだ。

これは難しい。なにしろ相手はRPGに無知な（もちろんボクの言葉だよ）日本人なんだから、RPGの何たるか、なんて理解できるはずないんだもの。

THE BLACK ONYX

でも、両氏は成功した。それはみんなが一番よく知ってるはずだね。『ブラ・オニ』にはのめり込んじゃうだろう？　じゃ、具体的に、その秘密を明かしてもらっちゃおう。

まず、キャラクターを作るところも、ゲームにしてしまったこと。そう、あの髪型、服装選びのことさ。あれで、RPGファン以外にも、「面白そーだな」と思わせることに成功したんだ。

次に、作ったキャラクターがゲーム中、つねに表示されていて、武器などを手に入れると、実際にそれを持つこと。キャラクター＝自分という錯覚を起こさせるには、自分が画面のなかにいるような気持ちにさせることが一番なんだけど、このグラフィックのちょっとしたアイデアが素晴らしい効果を生んだんだ。脱帽ものだね。

④一生懸命やる！　やる！

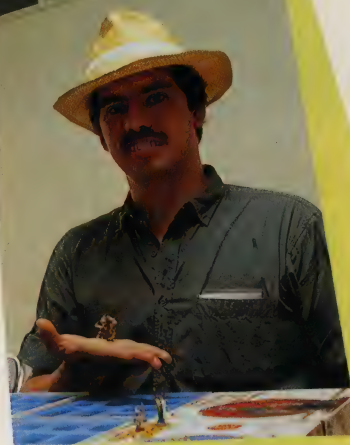
いくらいいアイデアを考えてもそれが実現されなければ何の意味もない。何とか実現したとしても、効果がなければ、やっぱり意味はない。

『ブラ・オニ』の両氏がこんなことを考えたかどうかは知らないけれど、でき上がった作品は、まさにその考えに貫かれている。

このゲームの発売当時、ゲーム作りの大半はプログラミングであって、ゲームバランスをとる作業なんて片隅に追いやられていた。

だから、いいアイデアのゲームがあっても、それがうまく生かされていなくて、残念な思いをした人も多いはず。

でも『ブラ・オニ』は違った。RPGという大規模なゲームでありながら、最後まで、適度のバランスを保つことに成功し、盛り込んだアイデアを、生かしきったんだ。これは、ゲーム作りにとっては画期的なことだったんじゃないかな。おまけに納得のいくまで、一生懸命にゲームを作っている。この態度は、みんなに見習ってほしいものだね。

▼ムフフ、オレのキャラクターは強いぞ！

野菜いため的頭脳を解剖すると

①～④は、順々に考えられたわけじゃなく、両氏の頭の中では、これがゴチャゴチャのグチャグチャにからみ合って、野菜いためのよーになっているらしいんだけど（詳しくは、両氏が書いてくれた図を見てねっ）、強引にまとめると、こんな感じになると思うんだ。

そうそう、どうしてRPGを作ったのかも聞いてきたよ。最後に紹介しておこう。それは、2人ともゲームがとても好きだったからだそうだ。ただそのとき、RPGがまだ日本になくて、これからきっと流行すると信じていたんだそうだ。たいした。たまげた。

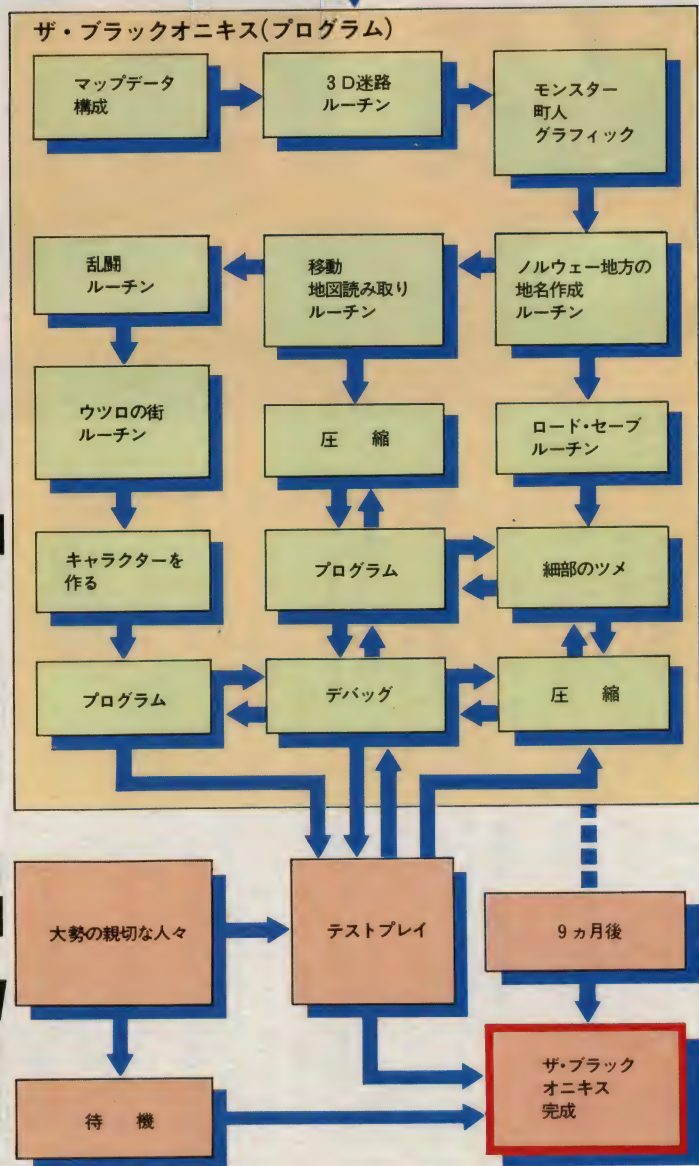
＊

頭脳の観光案内、どうだったかな？　最後の最後に、この旅行中、一番印象的だった言葉を届けよう。

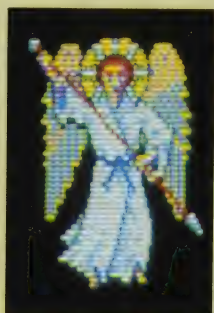
「私たちは、ゲームを買った人が自分のコンピュータを友達に自慢できるような、ゲームソフトを作りたいんです」

（聞き手・亜蘭仁）

◀ボードゲームはやっぱり面白いね。

GAME DESIGN WORK

アウトドア編は森や沼地が舞台の美しいグラフィックR.P.G.

L&Lシリーズの第3作は、現在どこまでできていて、どんな内容のゲームになるのだろう。B・P・Sハワイで、現在制作にあたっているロジャー・ジョン氏と、デビッド・ノルテ氏にきいてみた。

▲林のグラフィックも美しい。

▲左からビシャモン、エンジェル、デビル。これらのキャラクターがどのような形で登場するのか?

▲左がグラフィック担当のノルテ氏、右がプログラム担当のジョン氏。

▲B・P・S大記念撮影大会なのだ

▲キャラクターエディタ。色変換も簡単だ。

▲ノルテさんが作ったボード版『NINJA』

防御型の魔法使いが登場するゲーム

シリーズ第3作への期待が日毎に高まっているようだが、どんなゲームになるんだろう?

「今までのウツロの町はボクらの考えているジェム・ワールドのなかでは、数ある町のうちの一つにしかすぎない。今度のアウトドア編では、ウツロを中心とした数十～数百マイルの土地が舞台になっている。そのなかを移動する方法も、今までのコンピュータ・ロールプレイとはまったくちがった方法になっているんだ」

2人の仕事は、ノルテさんがグラフィックス&視覚効果、ジョンさんがプログラミングをそれぞれ担当している。

前作とは、どのへんがちがう?

「今度の作品では、ファイヤー・クリスタルのキャラクターを使う必要はない。いちおうブラック・オニキスを持っていればいいんだ。新しいキャラクターとしては、クレリックとか、プリーストといったタイプのキャラクターが登場するんだ。ファイヤー・クリスタルで登場した魔法使いが攻撃型魔法使いだとすると、今度のゲームには防御型魔法使いが登場するんだ。

使う魔法は傷を治したり、仲間を守るバリアをはったり……。レベルが高ければ、死人を蘇らせることができるかもしれない」

なるほど、だんだん楽しみになってきた!!

「マジックアイテムなどもすごく多いよ。とくに、ビシャモン……」

えっ? マジック・アイテムのビシャモン? 話をよく聞くと、仏教でいうところの「毘沙門」のことらしい。でも、なぜあれがマジックアイテムなんだろう?

リザードマンがさらったお姫様を助け出せ!

ほかにはどんな?

「モンスターは60種ほど出るかな。新しいのばかりだよ。デビルとか、エンジェルとか……。ディスクのみで行けるから、メモリをケチらなくていいからね。地形もグラフィックが凝っているよ。道や、野原、林、森、沼地とか……」

どうやら第3作は、この林や沼地をぬけて、リザードマン(とかげ男)がさらったお姫様を助け出すことが目的のようだ。でも、ノルテさん曰く、

「すぐれたロールプレイにはいくつも目的があるから、これだけとは思ってほしくないんだ」

なるほど。で、発売予定は?

「現在、75%ほどできているから、クリスマスまでには発売できるようにしたいね。アリーナ編と同時になるかもしれない。機種はPC-88、98あたりだね。とにかく期待してもらっていい作品だよ」

(聞き手・アルフレッド)

『ロードランナー』作者、ダグ・スミスに聞く

アメリカン・ゲームデザイナー事情

▲いっしょに来日したフィアンセと。

パソコンからビデオゲーム、ファミコンにまで移植された、大ヒット作『ロードランナー』のゲームデザイナー、ダグ・スミス氏が日本にやってきた。今回の来日の目的は、筑波の科学万博での「ロードランナー大会」のためだそうだが、BEEP編集部では、アメリカでのゲームデザイナー事情、ロードランナー製作裏話などを聞いてみることにした。

数えるほどのアメリカのゲームデザイナー

—ゲームの企画・構成・シナリオなどを作る人をゲームデザイナーと呼ぶならば、アメリカには、こういったゲームデザイナーはどのくらいいるでしょう?

ダグ・スミス(以下、D・Sと略す) ボクはシアトルに住んでいるのでサン・フランシスコ方面のことはよく知らないのですが、ゲームデザイナーということだけで成り立っている人というのは数えるほどしかいないと思います。ビル・バッジとか、デビッド・スナイダーとか、ロード・ブリティッシュなどはそうでしょうね。

—アメリカの場合は、日本のようにソフトハウスのなかにゲームデザイナーがいるのではなく、出版社と著者の関係のように、個人契約だそうですが……。

D・S そうです。その人がどのくらい力がある人か、わかりませんからね。ボクがロードランナーをつくったときも、製作からブローダーバンドとの契約まで1年以上もかかってます。その間、両親がボクの面倒を見てくれたからよかったけれど、ソフトハウスはモノになるかどうかわからない人間を1年以上も食わせられませんよ。

—ロードランナーの場合も投稿だったそうですが……。

D・S そうです。ブローダーバンドには毎日15通以上も投稿作品がきます。それを専門に見て評価を下す人がいて、それは重要な仕事になっています。投稿作品のほとんどはボツですがね。

番兵の頭渡りなどのテクはバグだった!!

——ロードランナーを作られたときの話をくわしくうかがいたいのですが……。

D・S '82年の夏休みに、友達とゲームでも作ってみようかということで、大型コンピュータで作ったゲームが学生の間で評判になりました。これはイケるんじゃないかと、友達のアップルを借りて移植してブローダーバンドに送ったんです。そうしたら、ブローダーバンドから「あなたの作品は当社のプロダクト方針と合いませんので、あしからず……」(笑)。

——どういう点がまずかったんでしょう?

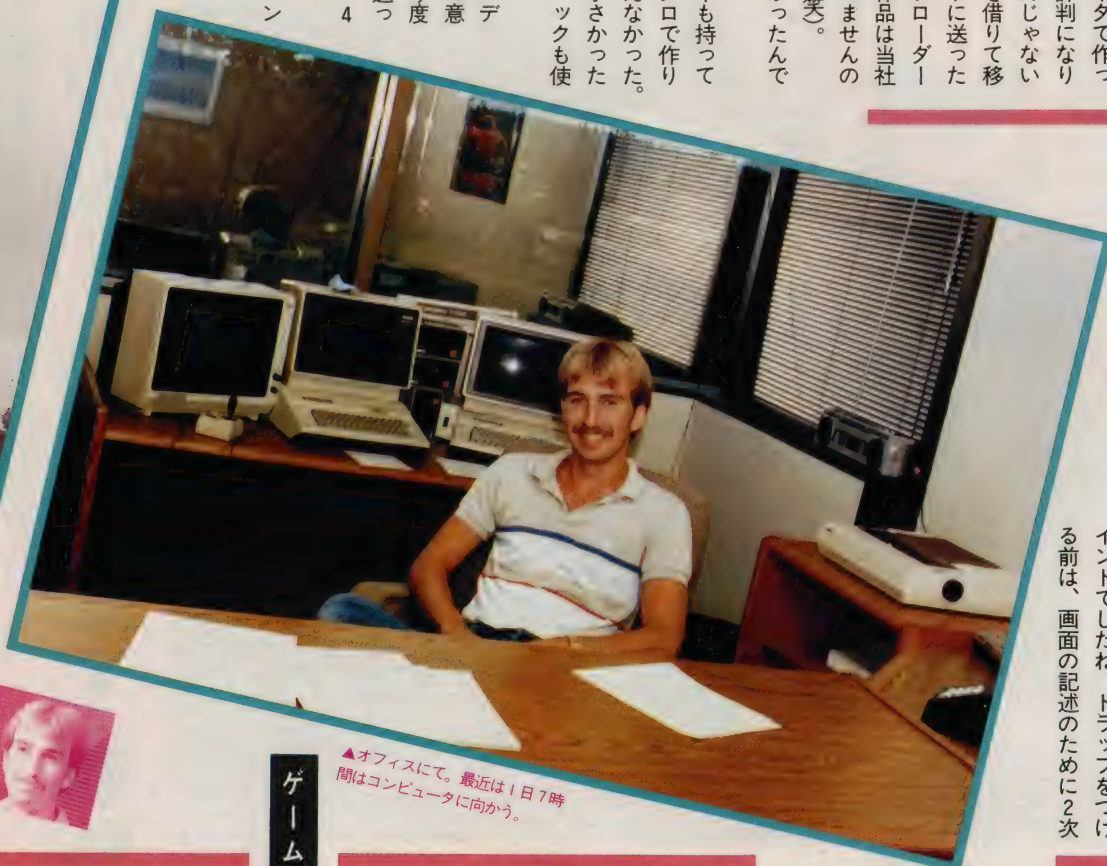
D・S カラーモニターも持っていなかったので、モノクロで作りましたから見ためもさえなかった。キャラクターも今より小さかったし、それにジョイスティックも使えなかったし……。

それから改良して、エディタなどもつけ、友達の意見も入れて作り直し、今度はそれを4つの会社に送ってみました。そしたら、4つともOKがきた(笑)。

——結局、ブローダーバンドから出したわけですね。

D・S 以前やっていたゲームを出した会社で、なんとなくなじめたし、評価していましたから。結局、'82年12月30日に契約し、発売は'83年6月23日でした。

——ブローダーバンドは、制作にあたってはかなり注文をつけるようですが、具体的にどんな注文があったのでしょう。

D・S いろいろありましたが、結局トラップをつけたのがキーポイントでしたね。トラップをつける前は、画面の記述のために2次元配列が一つだけだったのが2つに増えました。でも、それだけのことはあったと思います。

▲オフィスにて。最近は1日7時間はコンピュータに向かう。

——ロードランナーには番兵の頭渡りとか、いろいろな㊙テクがありますが、あれは最初から考えてつけたんですか。

D・S いえ、あれは本当はバグでした。番兵の動きというのは、基本的には高さをそろえて距離をつめるというアルゴリズムなんですが、ある地点で止まると、かえって遠ざかってしまうという動きが出てきてしまったんです。

番兵の頭渡りをふくめて、そういうバグをとったバージョンを作ったら、先が読めすぎちゃってまったくつまらない(笑)。それで、もう一度元にもどして、こちらを完成版にしたんです。

——おもしろい話ですね。

D・S おかげで、そういうバグを使ったテクで解く面もできましたし……。

ゲームデザイナーはプログラミングまですべきか?

——ロードランナーは、どこがユーザーにウケたんでしょう。

D・S ゲームバランスがよかったんじゃないかな。シンプルでとっつきやすいし、奥が深い。かんたんすぎても、むずかしすぎてもいけないんです。ロードランナーの場合、そこがうまくいったと思います。

——ロードランナーはアメリカでは15万本、日本ではファミリー・コンピュータをふくめて200万本売れたそうですが……。

D・S 金額は覚えてませんが、かなりもうかりましたね(笑)。寝室4つと、プール付きの家、モーターボートとポルシェ2台が手に入りましたから(笑)。

▲ロードランナーで建てたといわれるダグ・スミスの自宅。

▼ソニーのジャンボトロンでロードランナーが!(筑波博にて)

▲新作をいっしょに作っている同僚のマンガ家。

——ゲームデザイナーに必要な資質・センスはなんだと思います?

D・S　スタミナ(笑)と、他人の意見をよく聞くことですね。ロードランナーの場合も、ずいぶん仲間の学生のアドバイスを入れましたし、会社のスタッフの意見もとり入れたからこそ、あそこまでもっていけたのだと思います。

——ロードランナーのプログラムは非常に高度にできていて、ゲーム用というよりは、ビジネス用プログラムみたいだという評判ですが、ゲームデザイナーはプログラミングまでやるべきですか。

D・S　プログラムまでやらないと、実際にはアイデアを生かしきれないのではないでしょうか。プログラミングをしている間に、テクニックができることもあるし、逆にアイデアの変更を迫られることもあります。ロードランナーの場合も、プログラムまでやっていたから、変化のある、おもしろい動きのゲームになったと思います。

——日本のゲームでですか。スゴイですね。ダグ・スミスさんのところには、ゲームデザイナー志望の人から手紙がくるんじゃありませんか。

D・S　ええ、きますね。

——そういうときは、どんなアドバイスをするんですか。

D・S　個人の趣味で作るソフトと、商業ベースで作るソフトとはちがうということを忠告しますね。

日本のゲームデザイナーはゲームを見すぎだね

——新作の準備中と聞いていますが……。

D・S　ロードランナーのあと、2年ほど構想を練っていました。現在、アイデアは90%、プログラムは50%ほどできています。あと4ヵ月くらいで完成する予定です。

——どんなゲームですか。

D・S　基本的には2次元ですが、斜め上から見下ろしたような、疑似3Dのゲームです。そこに、森や湖や林などを、広いエリアにエディットしていくわけです。主人公はラルフといって森林警備隊員なんですが、いかにして敵から森林を守っていくかというようなストーリーの、アクションパズルゲームです。

それと今度は、マンガ家にキャラクターデザインを頼んでいるので、見ためはマンガ的になりますね。主人公が木の陰に入ると、木のほうが優先するというような処理の仕方をしています。

——期待できそうですね。ロードランナーの続編は出ないんですか。

D・S　もうロードランナーはいい。燃えつきてしまった(笑)。会社が出すにしても、自分としてはもう関与しません。

——アメリカに比べて日本のほうがゲームソフトの市場としては大きいし、ゲームデザイナーも多い。ですが、日本のゲームはアメリカに比べてオリジナリティにとぼしいように思うんですが……。

D・S　自分の場合、ゲームのことをほとんど知らなかったから、自分で何からなにまで考えるしかなかった。日本の場合、あれもこれもとゲームを見すぎてしまっているんじゃないですか。

情報が多すぎて、潜在的に見たもの、やったことのあるもの、人気の高いものになってしまう。オリジナリティのあるものを作ろうと思ったら、ゲームデザイナーは孤立しているくらいのほうがいいんじゃないでしょうか。

——では、ゲームはあまりやらないほうですか?

D・S　ロードランナーを作る前は4つぐらいしかやりませんでした。今は、壊れていますが、ファミコンも持っています。ゲームではピンボールが好きですね。

——ビル・バッジも、スナイダーも、ピンボールで出てきましたね。アメリカ人はピンボールゲームが好きみたいですね(笑)。

今日は、どうもありがとうございました。

GAME DESIGN WORK

守るも攻めるも・・

ゲームが出れば一刻も早く攻略しようとするのがゲーマー。彼らを楽しませつつも、攻略させまいとするのがゲームデザイナー。虚々実々の戦いをくり広げる両者の攻め合いを誌上再現。

GAMER

●ゲーマー 氷水芋吉

YAH!

●ゲーマー SHOTAN

Good!

メトロクロス、ペンギンくんの狙い

BEEP 今日はゲームを作る側にあるデザイナーの方と、そのゲームを攻略、あるいは楽しむ側にあるゲーマーの方に集まってもらい、ゲーム作りのエピソード、必勝法などについて話してもらおうと思います。

まずはじめに、岡本さんに、メトロクロスを作られたときのねらいからお聞きしたいのですが……。

岡本 誰でも楽しめて、操作のかんたんなものを、というのが基本にありました。

ゲームのアイデアは、ビルの上から会社に遅刻しそうな人間を見ていたときに思いついたんですけどね。

氷水 あのモデルは作者だというウワサも広まっていますね(笑)。

岡本 一部ではそういう声もありますね(笑)。

それと、記録を追求するという意味で、ゲームをタイム制にしてみました。

そのほか、いろんな物が転がってくるんですが、意外性のあるものを入れてみました。本来は意志を持たないはずのものが意志的に動いているような線をねらったんです。ま、あとから、現代社会の風刺みたいになっていると言われたことがありますね。

BEEP なるほどね。ペンギンくんウォーズを作られた藤沢さんの場合はどうだったのでしょう。

藤沢 あの企画は昨年9月ごろ「忍者くん」といっしょに出したんです。「忍者くん」のほうが先になりましたけどね。

「ペンギンくん」の場合は、ゲームセンターに集まるのがこのところマニアばっかりになってしまって、女子大生やふつうの女の子など、ゲームセンターから離れてしまった客層を呼びもどそうということで、ああいったキャラクターを出してみたわけです。

したがって、ゲームデザインも、やり方も単純なものをと考えました。ただ、ゲームストーリーとしては今までにないものを狙ってみました。反射神経と、ひたすら持久力だけで勝っていくというものではないものを、なんとか出そうと……。

動物が4匹出てきますけど、それぞれにロジックがあるんです。敵にロジックを持たせて、それを理解したうえでないとやっつけられない。今までのインベーダー、ゼビウススタイルからなんとか脱皮しようと考えました。でも、わかんない人もけっこういるみたいで……。

ILLUST/M.YAMAMOTO

DESIGNER

ゲーマー VS ゲームデザイナー座談会

●ゲームデザイナー／ナムコ **岡本達郎**

●ゲームデザイナー／UPL **藤沢 勉**

▲ジャンボ缶が転がってきた(メトロクロス)。©㈱ナムコ

氷水 シューティングゲームに疲れたときなんか、いいんですよね、新鮮で。

SHOTAN ボーナスステージがおもしろいですね。

藤沢 最初はボーナスステージはいれるつもりはなかったんです。ただ、あのゲームのスタイルを理解しないで、ひたすらボールを投げるだけではつまらない人もいるみたいなので、サービスのつもりで入れたんです。

氷水 ボールをただ投げるだけではキャラクターのちがう意味がないですよね。あれは、いろいろ作戦をたてて投げないと……。

岡本 かわいいゲームで、できれば女の子とやってみたいですよね(笑)。

マニアより一般の人にウケるゲームを

BEEP BEEP編集室にも毎月ゲームの攻略法、必勝法を教えてくれという投書が多いんですけれど、ゲームを作る側としては、攻略法についてはどう見ていらっしゃいます?

岡本 攻略法が出てくるというのはうれしいですよ。最近のゲームは複雑になっていますから、うまい人がやり方を伝えていってくれて、楽しむ人が多くなるというのはいいことだと思うんですが。

BEEP 当然作るほうの人たちは、やってみて難易度をいろいろ考えられるわけでしょう。

岡本 そうです。ただ、今はゲーマーの格差が大きくなっているんですよね。街のプレイヤーのトップレベルというのはすごいもので、ぼくらの数段上をいっていましてね。これじゃ、ちょっと難しいカナなんて思って作っていても、ラクラクこなされてしまうんです。最近は、難易度を根本的に考えなおす必要があるんじゃないかと思っているんですよね。

とりあえず、ぼくはメトロクロスは全面クリアできます。反射神経も持久力も最近ずい分落ちてきてはいるんですが(笑)。物理的に不可能な状態でゲームは出せない……。

SHOTAN メトロクロスの2面か4面ですか、床と床の間にスケートボードのローラーを合わせると、ずいぶん進めますけど、あれは意図して作ったんですか。

岡本 正直いって、あすこまでゴーカイにやられるとは思っていませんでした(笑)。ヨコ方向はわかりにくいと思って甘めにして作ったんですが、あれほどあっさりクリアされるとは……驚きましたね。今はもう常識化しちゃってるみたいでコワイ。

藤沢 最近、ゲームセンターにくるゲーマーというのは特殊化していますよね。反射神経といい、持久力といいね。ペンギンくんなんかは、一般の人の楽しめるものをということで考えました。

BEEP 一般の人をひきつけるということでは、グラフィックやサウンド・キャラクターなんかも大いに関係してくると思いますけれど……。

岡本 もちろんそうです。ただ、長続きして楽しんでもらうためにはやはりゲーム自体がおもしろくないとダメです。極端なことをいえば、キャラクターは四角とマルでやっても楽しめるゲームでなければと思いますね。そのうえでの

グラフィックやキャラクターなんです。

藤沢　いいこと言いますね。ぼくもゲームはマルとバツで考えていきます。ゲームルールがとにかく先決ですね。そのゲームを商品として成り立たせる付加的なものが、キャラクターやサウンドでしょうね。

Oh!

氷水　でも、メトロクロスの曲なんか、ぼくは好きですよ。

岡本　最初は、作曲する人から聞かされて〝なんとなくクライかな〟と思ったんですよね(笑)。でもそのうち気に入ってきて、周囲の心配する人に〝イヤ、このシブイのがいいんです!! なんて……(笑)。

SHOTAN　音が小さいのや、ないのは絶対ダメですね。ノラなくなっちゃう。腹が立ってきたり(笑)。

隠れキャラはゲームの脇役!?

BEEP　最近のゲームには、隠れキャラクターの入っているゲームが多くなってますね。ゲーマーのほうにすると、それを発見するのが1つの楽しみみたいになっているんですが、そのへんはデザイナーとしてはどう思いますか。

岡本　最初のアイデアとしてはよかったと思うんですよ。付加的な要素としてね。ゼビウスのタケノコみたいに、マニアの人でも1面2面を楽しんで遊べるためにというのはいいと思うけれど、それだけになっちゃうのはマズイですよね。隠れキャラを捜さないとゲームが成り立たないというようなのはおかしいと思いますね。隠れキャラを捜すのがメインとなったんではこまりますよ。

　メトロクロスの場合は、隠れキャラクターという意識で作ったものは1コもないですよ。

氷水　隠れキャラは脇役ですね。

藤沢　忍者くんもペンギンくんも隠れキャラは1コも出してないんです。

　隠れキャラをとったとしてもそれっきりでしょ、覚えちゃえば。だからぼくなんか、もし隠れキャラを出すんだったら、まるっきりちがうところに、そのつど出るようにしますね。そうじゃないと発見した喜びだってないでしょう。隠れキャラのポジションを覚えるだけだったら意味ないもの。

氷水　でもホラ、あのスペシャルフラッグみたいに、隠れキャラがゲーム自体の人気を高くするということも現実にあるわけだから、入れろという要請もあるんじゃないですか。

岡本　ありますねえ(笑)。

藤沢　マニアを喜ばせるという意味では必要なんでしょうね。やりたくないんですけれど。

▲かわいい敵キャラだけど(ペンギンくんウォーズ)。

SHOTAN　でも、UPLのゲームには、隠しボーナスっていうのが多いんじゃないですか。

藤沢　あれは別に隠してないですよ。取ったときに表示してわかるようになっている。

氷水　隠れキャラもやるたびに新しい発見であればいいんですよね。マニアとしては、裏切られる喜びみたいなのも、けっこうあったりしますし(笑)。

藤沢　マニアをおちょくるということもあるんですよ。忍者クンで、最後に親分をやっつけたとき、親分が木片に変わって反対側に折れてアハハとなる(笑)。そういうのがあったんです。ペンギンくんでは、ペンギンくんが倒れると、敵があざ笑うというのがありますよね。

氷水　だんだんニクらしくなってくるの(笑)。

藤沢　そうなんです。皆、最初はかわいい、かわいいっていってるんだけれど、だんだんニクたらしくなってくるって(笑)。人がやってるのを見るのはおもしろくてね。

岡本　どっちにしろ、キタナイ!って思わせてはまずいですね。

藤沢　ペンギンくんでも、倒れてもボールをボンボンぶつけられるのでは、やってる人間が怒ってしまうというんで、ボタンをたたくと早く起き上がれるようにしたり、レバーでも若干移動できるようにしたんです。

氷水　最初、ボクはそれを知らなくて、コイツきたないナなんてフンガイしてたんです。説明書をよく見たら書いてあって、それで壁をひとつ乗り越えられました。そしたら、知らない間に貯金がたまっていたというか(笑)。忘れていたヘソクリを見つけたみたいな気分でしたねえ(笑)。

藤沢　わりとみんな、説明書読まないんですよね。だからわからない人もいるんです。ホントはゲームとしては、あまり説明書なんかなくて直感でやっていけるのがいいゲームだとは思いますけどね。

岡本　たまには説明書読んでもわかんないのありますけど(笑)。

Mmmm!

大型のシミュレーションゲームを作りたい

BEEP　いろいろ話が出ましたけど、ゲームを作る側としては、今後、どんなゲームを作ってみたいですか?

岡本　ぼくは、大型のコックピットとか、シミュレーションみたいなゲームをやりたいですね。ハングオンなんかにかなり燃えましたし、自分では実際に体験できないような、高度にシミュレートしたものをやってみたいですね。

氷水　年に何本ぐらい作られるのですか。

岡本　年に1作ぐらいですかね。いろいろ、紆余曲折がありますから、1年半ぐらいかかるときもありますし。

藤沢　ぼくは、年に2本ぐらい。忍者くんのときなど、実質1ヵ月でしたよ。

一同　ヒェーッ(笑)。

藤沢　会社の至上命令でして(笑)。その間はもう、寝る、食べるは、そっちのけでしたね。

　ぼくもシミュレーションというのはゲームの究極的なかたちだと思いますね。ホログラフィを盤上で戦わせるみたいな、ブラウン管にとらわれない立体的なものをつくってみたいですね。

岡本　ああ、いいですね。スターウォーズであったでしょ、ドームのなかで……。あんなのやってみたいなあ。

藤沢　マイナーな世界じゃなくて、世界的な文化となるようなものを作りたいですよね。

岡本　それと女性をひきつけたい。

藤沢　ペンギンくんのねらいはまさにそこだったんですけれど、なんとなくゲームセンターに女の子が入ってくる雰囲気が今はないでしょう。なんとかゲームにも市民権をあたえたいですよね。

氷水　TVドラマで不良少年が出てくると、必ずゲームセンターに捜しにくるんですよ。あれはどうにかならないかな(笑)。

岡本　そうそう、いない!とかね。ああいうイメージは一掃したいよね。

氷水　照明が暗くて、前にかがみこんでやるから、どうしてもクラークなるのかなあ。

岡本　実際にゲームセンターに来てる子は、けっこう頭の切れそうな子が多いんだけどねえ(笑)。

いいものと売れるものとのジレンマ

氷水　ゲームデザイナーの資質というのはなんでしょう(笑)。

岡本　いろいろな分野のことに頭をつっこんでいるほうが強いと思いますよ。専門的すぎて視野が狭いのはまずいですね。あとは忍耐力かなあ(笑)。企画を出してもプログラマーから、それはできないっていわれるんですけれど、なんとかなりませんかって口説くのがたいへん。

BEEP　そういう意味では、企画段階から製品化するまで、二転三転するわけですね。

岡本　ゆずれないところというのはもちろんありますが、よりおもしろいものをということで変更していくことは当然ですよね。最初のものからOKなんていうことはまずありませんね。

BEEP　ナムコの場合、ゲームの企画というのはどういう過程で決まるんですか。

岡本　まず、発売時期が決まって、マーケティングとか状況からこういうものを、ということで企画がスタートします。

藤沢　ぼくなんかは企画の段階から、商品としての流通のあたりまで考えてやってはいます。ゲームを作るやり方として、10人ぐらいの合議制にしてその80パーセントが満足できるものをつくるという進め方もあるわけですが、ぼくはやっぱり1人のデザイナーにまかせてやったほうがいいと思っています。

SHOTAN　信念の人、なんですね、デザイナーというのは(笑)。

岡本　一番つらいのは、いいものと、売れるものとのジレンマですよね。コストとの関係もありますし。

氷水　どこかで採算を度外視してやってみるというのも必要?

岡本　そういう冒険もある程度しないと、新しい流れというのは出てこないんですけれどね。よどんできちゃうんです。

▼ボーナスステージも魅力のひとつ(ペンギンくん)。

藤沢　企画の段階で、売れない要因というのはどんどん排除していくんです。ですから、忍者くんの場合も不安はあったんですよね、新しいやり方がわかるだろうか……とか。でも自分なりに、これだという気で押しましたね。

岡本　なにが売れるかわからない状況にあるということがこわいんですね。先を見通すためにも、他の分野の現象を見て、情報を得たりしてないとね。企画段階から1年ぐらいかけて作ると、時間のズレというのが出てきますしね。

藤沢　見切りをつけるというか、どこかで切っていくということも必要になってきますね。100パーセント満足のいくことってないですからね。会社の都合でカットなんていうこともありますしね。いろいろ不満は残っても、次のエネルギーになるんですね。

岡本　ハードの機能が日進月歩ですから、この間できなかったことが今じゃラクラクということもありますし、企画のほうが追いつかなくなっちゃいますよ。

藤沢　"技術が想像力を超える"ってことにならないようにしないとね(笑)。

だれもがなれる!?わけじゃない

ゲームデザイナーへの道

ビデオゲーム編

作／山田太郎

ちょっと待て！ゲームデザイナーになりたいって？そりゃあ、ゲームデザイナーになりたいヤツは山ほどいるけれど、だれもがなれるわけじゃない。キレる頭脳と、ナウいセンス、おまけに強い運が必要な、この商売。はたして、キミはなれるかな？

ヒットメーカーになるか(ビ)GDになるか

ゲームデザイナーとは、どんな仕事をするのか、念のため説明しておこう。ゲームデザイナー（以下、GDと略す）とは、ゲームを作るとき、アイデアを出し、キャラクターのイメージ・ハードの仕様・曲のイメージ等を決める人間のことをいうんだ。

各メーカーには、1人や2人はヒットメーカーとよばれる(ヒ)GDがいる。彼らは年のわりには高い給料をもらい、部下も数人ついている。みな、リクライニング付きのイスに座り、L字型の机に足を上げて物思いにふけったような顔でアイデアを練っている。

その横でキコキコ音のするイスに座り、小さい机に向かって大きな体を丸めるようにしているのが(ビ)GDだ。

どこで、(ヒ)GDと(ビ)GDの差がつくのか書いておこう。(ヒ)GDとなるためには、1作めをヒットさせることである。そうすれば2作めから思い切った勝負がかけられるので大ヒットにつながっていく。

一方、(ビ)GDになる場合は、ほとんど1作めが三振することから始まる。当然2作めはプレッシャーがかかり、手堅い線をねらっていこうとする。斬新なアイデアとはいかないので、大ヒットは望めない。

そのうえ、ヘタをすると、他社の類似ゲームとバッティングの憂きめを見ることもある。3作め、4作めとこれが続くと、アイデアはますます委縮していくばかり。かくして(ヒ)GDと(ビ)GDが誕生していくわけである。

(ヒ)GDの存在は〃神〃に近く、(ビ)GDはひと言も文句を言うことなく従っていかなければならない。彼らに逆らうことは神への冒とくである。

(ビ)GDは、みなすでにゲームを見切っており、自分が作ったゲームさえも面白いとは思っていない。何が売れるかを頭で考え、データをもとにゲームを作っていくのである。

失敗作と成功作は紙一重

すぐれたGDとは、ゲームを出荷する1年ほど前から、出荷時の市場を予測し、それに最も適したアイデアを出せる人間なのだ。近年、それがうまくできたゲームは、ゼビウス・チャンピオンベースボール・ハイパーオリンピック・スパルタンX・グラディウス・戦場の狼・ハングオンである。これらのGDは、じつに読みが深く、今後の活躍にも期待ができる。

逆に失敗の1例として、今年2月発売のツインビー・エグゼドエグゼス・ハル21の3ゲームが挙げられる。

よく似たアイデアをもとに企画・

開発され、ともに市場をくい合い、牽制しあって、想像以上に悲惨な販売状況であったらしい。

このように、ヒットと三振は隣り合わせにあることを覚えておいてほしい。

ゲームデザイナー4つのタイプ

GDを見ていくと、いくつかのタイプがあることに気付く。タイプ別にGDを見ていくことにしてみよう。

●首位打者タイプ

つねに出すゲームがヒットを重ね、出せば売れるヒットメーカーとしての立場を築き上げている。絶対に敵に回したくないタイプ。

●助っ人外人タイプ

第1作が大ホームラン。ほしいがままの名声を手に入れたが、後が続かず、実力のほどを疑われる。このタイプは当たるとデカイが、三振も多い。

●意外性タイプ

作っても作っても、ゲームが売れず、会社での地位も名誉もない。ところが、忘れたころにポロッとヒットを出すタイプ。

●新人王タイプ

まだ若いので粗削りだが、中ヒットを連発。2、3年で首位打者争いに顔を出しそうなタイプ。2年め(!?)のジンクスに負けず、今後に期待。

これがゲームデザイナーの姿だ！

では、ゲームデザイナーと呼ばれる人たちは、どんな格好をし、何を食べているのだろう。ゲームデザイナーの真実の姿にせまってみよう。

●服装編

若者相手に面白さを売り物にするGDが、ネクタイ締めて机に座っていたんじゃ、ロクなアイデアがわくわけがない。理想的GDとイモGDの服装をイラスト（次ページ参照）にしてみたので、よーく見てくれ。実在のモデルもいるノンフィクション仕立てだぜ！

●これは悲惨!! 食生活編

いつも好きな物を食っているがけっして高い物ではない。昼食は社員食堂か、近くの店で500円程度の日替わり定食を食することが多い。残業が多いので、夜食は会社で中華屋に出前をたのむ。これも700円程度の定食①〜⑥のローテーションである。

こうして見ると、一見、ふつうのサラリーマンと大差ないようだが、じつは朝食のとり方に決定的な違いがある。GDは毎度1時ごろまで仕事をしているので、朝はギリギリまで寝ている。ゆえに朝起きると、すぐゴハンをかっ込む（メシを抜かないのは、GDは体力がすべてだからだ）。

しかも、この生活をほとんど365日繰り返しているところが賞賛に値する。これができなければヒットメーカーにはなれない。キツパリ！

●金編

これからGDになろうというキミには悪いが、一般的にビンボーⅣGDの公式はサラリーマンのそれとまったく同じである。

しかし、だれもがそうなら、GDなんかにすき好んでなるわけがない。なかには、ほんのひと握りではあるが、㊎の生活をおくっているGDもいるのだ。年収1千万円程度なら、GDとしても可能性大だ。ヒット作を連発すれば（これがむずかしい！）入社6年めくらいで到達可能だ。

もうひとつの方法は、二部上場する可能性のある会社の株を1万株ほど持つことだ。1株7千円でいっきに7千万円、㊎街道まっしぐらだ。

●通勤編

驚くべきというか、当然というべきか、GDの60%はバイク通勤である。この謎を解くために4年(?)の歳月をかけた調査の結果、以下の事実が判明した。

①バイクなら終電の心配もなく、好きな時間まで残業できる。

②飲みたくない酒は飲まなくていい（今日バイクで来てますからといえば、酒をすすめられることもない）。

③電車よりも短時間で会社まで通うことができる。

④乗用車と比べるとバカ安のうえ渋滞にもほとんど影響されずに走ることができる。これは、気

理想的G.D.

身長175cm 体重60kg

- ちょっと前のチェッカーズのカット
- 25才なのに22才位に見える。
- ヒゲは最近濃くなってきた。
- シェイプアップしてよく日焼している。
- Tシャツとランニングシャツの重ね着
- 25才にもなって短パン
- スマートな足にスネ毛も少々
- パステルカラーのソックス
- 黒のコンバースのバスケットシューズ
- 黒のウエストバック

の短いGDでもガマンできる。どうだ、いかにバイク通勤がGDに適しているか、わかったかな。ついでに書いておけば、バイクに乗るときは皮ツナギを着なさい。コロンだときに違うから。それにどうせ乗るなら、GSX-Rか、FZかNSか「Γ(ガンマ)」がいい、ナンバーは神戸・横浜・品川の順。所沢・三河・なにわ・泉ははっきり言ってイモだ！

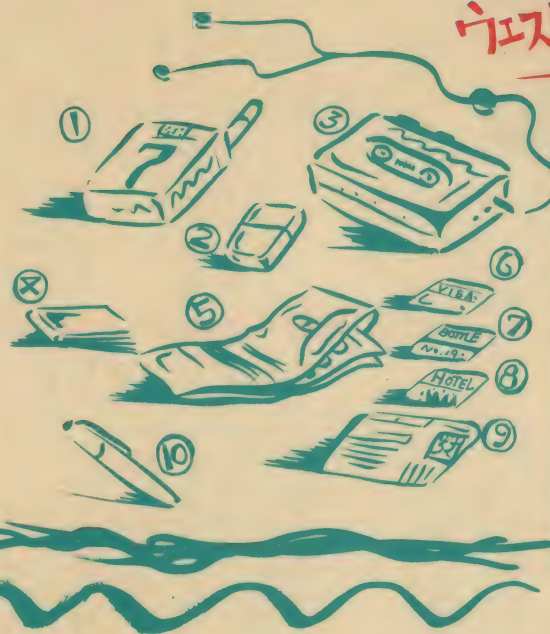
ゲームデザイナーになる法

さて、いよいよ本題に突入だ！こうすればゲームデザイナーへの道は開かれる。心して読むこと。

第1にゲームを理解すること。開発者側から見ると、ゲーム性もさることながら、初期難度・サウンド・ミュージック等にも気をつかいつつ、出荷時期・ライバル商品との摩擦なども考慮しなければならない。趣味としてゲームをするか、商品としてゲームを作るかの違いは、言葉では言い表せないほどである。ここがマニアとのちがいである。この点を明確に理解しているのは、業界ではニン〇ン〇ウとコ〇ミの2社だけのようだ。

第2は、絵が描けること。これはキャラクターのデザインをするのに必要ということもあるが、企画書を書くうえでアイデアを説明するのに欠かすことができないからだ。メーカー側も、GDを芸大やデザイン専門学校から採ることが多いのだ。

絵を描ける人は、1枚の絵のなかにストーリーを感じさせることができる。そのうえ、GDとして使えなかったときは、イラストレーター、キャラクターデザイナーとしての使い方もできるから重宝がられている。

また、一流GDといわれている人は、みなキャラクターデザインをしていることにも注目したい。

第3の要素は、企画書を作成できる程度の文章力があること。マンガの同人誌に載せられる程度のストーリーは書けること。

また、物理も少し勉強しておいたほうがいいだろう（企画書のなかで追従性の法則を書く必要から）。

第4はプログラミング能力だ。これは、大切なポイントなのでよく読むように。

斬新なアイデアを出すには、そのアイデアがプログラミング可能かどうか、あまり考えすぎてはいけない。あれはできて、これはできない、なんて考えていると、いいアイデアもすぼんでしまう。だから、ゲームデザイナーとしては、メーカーに入ってから必要最小限の知識をマスターすればよい。

同様に、ハードについてもメーカーに入ってから、必要な部分だけを勉強すれば十分である。

あるいは、とことんやってソフ

トマン・ハード屋よりもレベルが上になることしかない。しかし、これはそうなるまでがたいへんなのであまりすすめられない。

第5は、サウンド・ミュージック。

これは専門的知識を持っている必要はない。あればそのほうがよいが、なくてもその道のプロが音楽心理学の立場から、この場合はこれしかないと断言してくれる。GDは、ただ自分のイメージをサウンドとミュージックの担当者に伝えるだけでよい。

ところが、1週間もすると、ミュージック担当がいくつかでき上がった物を持ってきてGDに合否の判断をせまる。このときは、さすがに自分のアイデアをしっかりまとめておかないと、何も言えなくなってしまう。

以上、5つのことをすべてマスターしたら、メーカーに直接アタックすればGDになれる。ハズだ。

ダメGD（古典的）

身長165cm 体重70kg
・アイビーセ・三頭（白毛あり）
・日にあてると色の変わるメガネ
・相当に濃いヒゲ
・自社ネーム入りTシャツ
・少し腹も出てる。
・ポパイのようなうで
・きれいに折りの入ったスラックス
・茶色のデッキシューズ

楽してゲームデザイナーになる法

最後に、もっとも楽にGDになる法を書いておこう。

高校生のときは、ゲームの同人誌ぐらいは読むが、ゲームをしなくてもよい。ただ理科系の勉強をすること。そのとき、美術部に席を置くことを忘れないこと。

その後、デザインの専門学校に進学。ここでは商業デザインを専攻すること。成績はクラスの1・2番にいなければならない。これはそんなにむずかしいことではない。専門学校というところは、絵の力よりも要領のほうが成績を左右するからだ。

そこを卒業したら、学校推薦と自分で考えたゲームのアイデアを持ってメーカーにアタック。人事の人にGDになりたくて2年間専門学校に通ったことを熱く語れば入社できるはずだ。

もちろん、それでGDになっても何の保証もない。なってからがたいへんなことを忘れないことだ。

どうだった？　自分のなかにGDの才能を見いだせたかな？　あとは自分の才能を信じ、各メーカーにアタックしてみること。おっと、1つだけ言い忘れたが、GDになるには運に左右される部分が多いことを最後につけ加えておこう。なお、質問等のある人は、BEEP編集室「ゲームデザイナー係」まで手紙を出すこと。できる限り相手になってあげよう。

ゲームデザイナー適性テスト

START（YES→下へ、NO→右へ）

- 血液型はＡＢかＯである
- 絵は描ける!!
- 理科系が得意である
- 字がうまい
- 異性が好きか
- 人の意見に左右されることが多い
- 口は達者である
- 優柔不断である
- 年より若く見られるか
- とくにナムコのゲームが好きか
- 自分には文才があると思うか
- 服装に気をつかうか
- ゲームの必勝本をよく読むか
- アニメーションに興味があるか

Aタイプ　一流ＧＤになる可能性あり。君がＧＤにならなくてだれがなる。明日のスターは保証されたようなものだ。

Bタイプ　ＧＤに向いている。しかし営業のほうが、もっと向いている。どちらを選ぶかは君しだい。どう転んでも食っていけるタイプ。

Cタイプ　まじめタイプなので、ＧＤになると苦労するが、まんざら向いてないとも言えない。手堅いヒットを連発するのは、このタイプが多いようだ。

Dタイプ　一般人タイプ。ゲームプレイヤーとしてゲームを楽しんだほうが正解だ。

Eタイプ　メーカーに入社できても開発では使ってもらえず、ゲームセンターの店長になるタイプなので、ゲームを仕事に選ばないほうが得。

GAME DESIGN WORK

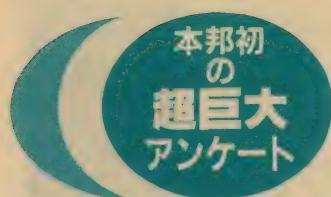
今日も眠りにつくか？

68人アンケート

パソコンゲーム、ビデオゲームデザイナー68人総登場！　その食い意地から、物欲、将来観までに迫る、本邦初の超巨大アンケート。キミは、そこにゲームデザイナーの真の姿を見てとれるか！

パソコンゲームデザイナー編

代表作▼ デザイナー名▼ 所属会社▼	ポートピア連続殺人事件ほか 堀井雄二(31) (株)エニックス	ウイングマンほか 金尾淳(19) (株)エニックス	ザース、豪闘士ほか 豪闘士(19) (株)エニックス	エルドラド伝奇ほか 槙村ただし(33) (株)エニックス	JET-88 01Aほか PINA(22) (株)キャリーラボ	ヒロトンウォーズほか 佐々木浩人(22) (株)キャリーラボ
Q1どうしてゲームデザイナーになったのか？	シャレでパソコン買ったら、いつの間にか	デザイナーの前にプレイヤーだったから	生きていくため	なりゆきでなんとなく……		ゲームが好きだから
Q2信心深いほうか？	いいえ	いいえ	はい	いいえ	はい	いいえ
Q3この世でいちばん怖いものは何？	自分の才能がこわいっっ！　ワハハ	バグ	親	貧乏		
Q4店屋物(てんやもの)の王様は何？	夏はなんといっても、冷しばかしそば	ラーメン	牛丼	かつ丼		別にない
Q5よく見る夢は？	毎回違う夢を見ていると思ふ	いやらしい夢	死んだ犬の夢	特になし		覚えがない
Q6ゲームデザイナーにならなかったら何になっていた？	最近、学校の先生もよかったなぁ、と思う	普通の学生	考えられない	売れないマンガ家、	ミニコミ誌の編集長	考えたことはない
Q7食べることに執着するほうか？	いいえ	いいえ	はい	腹の減り具合による	はい	いいえ
Q8今いちばん欲しいものは何？	おなかをひっこめる薬が欲しい	暇とお金と恋人	とりあえず金	富と名声とレーザーディスク	結婚資金	金
Q9生まれて初めてやったゲームは？	かくれんぼじゃないだろーか……	トランプ	ブロックくずし	たぶん……じゃんけん		覚えてない
Q10コンピュータのいちばん嫌いな点は？	おバカなところ	暴走する	処理速度	教えないと何もしないこと	融通がきかない	動作が鈍い。電源がないと動かない
Q11コンピュータのいちばん優れている点は？	やっぱり、おバカなところ	使い方によって自分の限界を越せる	処理能力	教えたことはちゃんとやること	んなもんわかりきっとるやんけ	コンピュータにしかできないことがあること
Q12いちばん好きなゲームは何？	ウルティマⅡとかクエストロン	ウイングマン	ない	ゼビウス		今のところない
Q13気になるゲームデザイナーは？	ADやRPを専門に作っている人たち	中村光一	いない	森田君と中村君はすごいが気にしてない		他人のことは気にしない
Q14好きなマンガ家は？	ちばてつや、大友克洋、あだちみつるほか	五十嵐幹雄	いない	なし（むかしは白土三平）	たがみよしひさ、高橋留美子	高橋留美子など
Q15今まで作ったゲームの中でこれはイケると思ったのは？	できあがった約1ヵ月はどれもそう思う	ウイングマン	ザース	ぜんぶ！		特にない
Q16ゲームデザイナーに必要な要素は？	1、ゲームが好き 2、サービス精神 3、誇大妄想癖	1、根性 2、金 3、暇	1、心 2、頭脳 3、気力	1、頭がいい 2、プログラムが一応できる 3、売りこみがうまい		1、ゲームが好き 2、ゲームを創ることができる 3、ゲームデザインができる
Q17仕事場以外でゲームをする？	はい	はい	はい	はい	はい	はい
Q18どうすればゲームデザイナーになれるか？	なろうと思うこと。人間なんて思っていればそのうちなるものです	マイコン雑誌を読みあさり、飽きるまでゲームをやり、客観的にゲームを見れたら	ゲームを作りたいと思う心、なにか表現したいと思う心を持つ	運がよければなれる		ゲームデザインができればなれると思う
Q19ゲームデザイナーはお金になるか？	そこそこお金になる	いいえ	はい	寝ないでがんばれば	いいえ、人間がお金に変身するわけない！	いいえ
Q20ゲームデザイナーに未来はあるか？	さあねえ……	ある	ある	先のことはわからない	そりゃあるでしょうね	数年は大丈夫

本邦初の超巨大アンケート

ゲームデザイナーは、何を食い、何を夢見て、

ゲームデザイナー

代表作	大脱走ほか	フロントラインほか	アステロイドベルトほか	聖なる剣、夢幻の心臓ほか	リザード	ファンタジアンほか
デザイナー名	HaHi(24)	SSK(24)	山本耕司(25)	富一成(25)	藤岡千尋(25)	本多直人(20)
所属会社	㈱キャリーラボ	㈱キャリーラボ	㈱キャリーラボ	㈱クリスタルソフト	㈱クリスタルソフト	㈱クリスタルソフト
Q1どうしてゲームデザイナーになったのか?	なりゆき	インベーダーのせいでしょう	マイクロコンピュータがあったから	必要にせまられて	ずるずるとなってしまった	前の会社をクビになったから
Q2信心深いほうか?	いいえ	いいえ	いいえ	はい	いいえ	いいえ
Q3この世でいちばん怖いものは何?	死ぬこと	停電	?	宇宙人の侵略	嫁の鉄拳、回し蹴り	納期
Q4店屋物の王様は何?	もちろんお寿司	?	?	チャンポンメン	うどん定食	うどん定食
Q5よく見る夢は?	ほとんど見ません	?	?	電気羊の夢	飛んでる夢	酒池肉林
Q6ゲームデザイナーにならなかったら何になっていた?	学校の先生(夏休みが欲しいよー)	社長	計算機建築家	プログラマー	売れないバンドマン	ゲームプログラマー
Q7食べることに執着するほうか?	はい	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	はい
Q8今いちばん欲しいものは何?	お金またはお家	風、それも8m/s以上の、Fnmボードなど	PC98XA	アマゾンの奥地に住む恐竜の生き残り	現金たくさん	ハイバンドベータ一式
Q9生まれて初めてやったゲームは?	覚えてません	ジャンケン	じゃんけん	人生ゲーム	バンカース	はさみ将棋
Q10コンピュータのいちばん嫌いな点は?	無能、あさはか	売れないパソコンがあること	遅い。メモリが少ない。命令セットの設計が悪い	強すぎる	役に立たないところ	イロッぽくない
Q11コンピュータのいちばん優れている点は?	自分より頭悪いんじゃないの?	保存できること	速い。命令セットが簡潔で強力	飽きもせず、同じことを繰り返すこと	あるわけがない	ない
Q12いちばん好きなゲームは何?		リブルラブル、ギャラガ、ギャプラス	?	自分の作ったゲーム	リザード	トラベラー
Q13気になるゲームデザイナーは?	特になし	ナシ	?	ゲームなんか作る奴はみんな死んでしまえ!	富一成:夢幻の心臓II早く作れ!!	ロード・ブリティッシュ
Q14好きなマンガ家は?		ルミ子	?	河原勝吉	いがらしみきお	おらん
Q15今まで作ったゲームの中でこれはイケると思ったのは?	ちゃっくんぽっぷ	ピクトリアス9	?	忍者VS忍者(ボツになった)	リザードほか	今まで作ったものすべて
Q16ゲームデザイナーに必要な要素は?	1、楽天家 2、優柔不断 3、自慢家	1、ゲームがうまいこと 2、いかにメモリに詰めこむか 3、いかに速くするか	1、ヒラメキ 2、センス 3、計算機の基礎的な知識	1、気の弱さ 2、責任感のなさ 3、生活力のなさ	1、まめな性格 2、貧困に耐えられる根性 3、いいかげんな仕事ぶり	1、貧乏 2、ヒマ 3、女
Q17仕事場以外でゲームをする?	はい	はい	はい	はい	いいえ	はい
Q18どうすればゲームデザイナーになれるか?	なりたいと思っていろいろ努力すれば、たいていのものにはなれるもんだ	マシン語を丸暗記できるくらい努力する。アセンブラぐらいは自分で作ってからやる	ハングリーになる	期限つきの仕事を貰い、凝った設定にし、期限後6ヵ月までに提出。あとはどうにかなる	どうやってもなれる人はなれる	ソフトハウスに就職する
Q19ゲームデザイナーはお金になるか?	はい	いいえ	いいえ	う〜む	いいえ	いいえ
Q20ゲームデザイナーに未来はあるか?	ないと困る。でもあんまり明るくなさそうだなあー。ま、そのときはそのときです	ゲームデザイナーにだって未来はありますよ	いいえ	あってほしい	夢も希望もない。給料上げろ!	ない

	ヤマトタケルシリーズほか	THEXDERほか	MOLEほか	信長の野望ほか	戦闘伝説エルフほか	RED STACK	ラグランジュL-2
デザイナー名	土山一雄(27)	五代響(22)	上坂哲(21)	シブサワ・コウ(?)	いでひろやす(19)	あやせりょう(17)	金児信男(28)
所属会社	㈱クリスタルソフト	㈱ゲームアーツ	㈱ゲームアーツ	㈱光栄	コスモスコンピュータ	コスモスコンピュータ	コムパック
Q1どうしてゲームデザイナーになったのか?	ひょんなことから1枚のハガキにつられて	他にやることがなかったから	勉強が嫌いだったから社長にだまされて	知らないうちに	気がついたらやっていた	知らないうちに	ゲームが好きだから
Q2信心深いほうか?	いいえ	はい	はい	いいえ	いいえ	はい	いいえ
Q3この世でいちばん怖いものは何?	8月3日…次作の納期	梅ぼし	学校のレポート再提出	女	とれないBUG	ボツ	病気
Q4店屋物の王様は何?	一流レストランのディナーサービス	からあげラーメン	らあめん	カレーソバ	らあめん	天丼	牛丼
Q5よく見る夢は?	紫のメタルカラーの夢	3Dテグザー	しめきりの夢	ハーレム	特にない	覚えていることが少ない	UFO
Q6ゲームデザイナーにならなかったら何になっていた?	婦人服縫製	お好み焼屋	おもちゃデザイナー	囲碁棋士	まだなってないっつーの	部屋でくさっていた	天文学者
Q7食べることに執着するほうか?	いいえ	はい	いいえ	はい	いいえ	いいえ	はい
Q8今いちばん欲しいものは何?	才能	女子高生10人前	Beta Pro。HONDA LEVEL250	おいしく食べてやせられる健康食品	画力	能力	大型コンピュータ
Q9生まれて初めてやったゲームは?	生まれた瞬間から人生ゲームが始まった	ビー玉	MOON LANDING	ジャンケン	ブロックくずし	ヘッドオン(TV)数あてゲーム(パソコン)	ブロックくずし
Q10コンピュータのいちばん嫌いな点は?	バカ正直なところ	おそい	すぐにスネるのが嫌い	進歩の早すぎること	ちょっとしたことで、すぐくじける	プログラムどおりに動く	自分で動いてくれない
Q11コンピュータのいちばん優れている点は?	バカ正直なところ	はやい	バカ正直	高速演算機能	たし算ができる	プログラムどおりに動く	自分で動いてくれない
Q12いちばん好きなゲームは何?	コンピュータゲーム以外のゲーム	ライズアウト	MOON LANDING	かけ事なら何でも可	別にない	ギャラクシアンやパックマンには投資した	あまりやらない
Q13気になるゲームデザイナーは?	自分以外は全部	いない	宮地武&嶋田智行&岡部博之	ない	森田和郎	知らん	森田和郎氏
Q14好きなマンガ家は?	なし	手塚治虫	近藤ようこ、星野元宣	谷岡ヤスジ、新田たつ男	たがみよしひさ	たがみよしひさ、佐々木淳子	萩尾望都
Q15今まで作ったゲームの中でこれはイケると思ったのは?	NEXT ONEに期待!	スターコマンド	ウォーリア(うそばっか)	信長の野望	特に……	とてもない	ラグランジュL-2
Q16ゲームデザイナーに必要な要素は?	1、想像力 2、空想力 3、優柔不断な性格	1、夜ねないだけでいい	1、知力 2、体力 3、コネ	1、根性 2、経験 3、カン	1、太い神経 2、世間の目を気にしない能力 3、仕事をしていると見せかける演技力	1、創造 2、根性 3、体力	1、根性 2、体力 3、忍耐
Q17仕事場以外でゲームをする?	いいえ	はい	はい	はい	いいえ	はい	いいえ
Q18どうすればゲームデザイナーになれるか?	タイミングとチャンスと機会があればなれます	ゲームアーツにくる	秋葉原でソフトの行商をする	ゲームデザイナーになりたいと思いつづけること	とりあえず作ってだすとすぐなれる	どうすればなれるかとゆーより、ホントになってもよいのか考えよう	皆で協力する
Q19ゲームデザイナーはお金になるか?	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	あるとも、ないとも言えない	なる人もいる
Q20ゲームデザイナーに未来はあるか?	あります	ない	ないんじゃないスか?	ある	ほとんどない	売れるものを作れば未来はあるが、でなければ職安に通うことに	かすんで見えない

代表作▼ デザイナー名▼ 所属会社▼	ホーリーグレイほか パソコンDRIVER ㈱ザインソフト	メルヘンヴェールI・IIほか 平彩真理雄(24) ㈲システムサコム	立体版遊撃王 宮迫靖(24)(プロデュース)ほか ㈱システムソフト	倉庫番、道化師殺人事件ほか 今林宏行(29) シンキング・ラビット	ウィル、デストラップほか 坂口博信(22) スクウェア	上海、道仙人ほか 三浦明彦(22) ㈱スタークラフト	ドアドア、ニュートロンほか 中村光一(20) ㈱チュンソフト
Q1どうしてゲームデザイナーになったのか?	自作のゲームをプレイしたいと思ってる間に	他に能がなかったとか……	ゲームが好きだから。仕事の関係上	もちろん好きだから	受付事務でもやろーかと思ってたらいつしか	人を楽しませるクリエイティブな仕事だから	気がついたら
Q2信心深いほうか?	はい	はい	いいえ（宗教は嫌い）	いいえ	いいえ	はい	いいえ
Q3この世でいちばん怖いものは何?	締切	社長ってか	運命（逆らえないから）	何でもしようとする自分が怖い！	やっちゃん	自分が怖い	千田（エニックス開発担当）さんからの電話
Q4店屋物の王様は何?		やっぱりラーメンですよ	わからない	親子丼。ちなみにホームラン王はうなぎ丼	かつどんにきまっとる	ざるそば	かつ丼
Q5よく見る夢は?	その時その時に一番気にしていることの夢	淫夢（でも最後までいけないよ～ん）	最近、夢を見れるほどゆっくり寝ていない	時間に追われてあせっている夢	とーぜん、みなさんと同じデバッグの夢	いろんな人と親しくなる夢	麻雀やビンゴの夢
Q6ゲームデザイナーにならなかったら何になっていた?	サラリーマン	フータロー	大学に残って物理の研究をしていただろう	映画監督および映画関係者	プレイボーイ	教師	ふつうの大学生
Q7食べることに執着するほうか?	はい	はい	いいえ（まったく）	いいえ	はい（最近むしょーに）	いいえ	いいえ
Q8今いちばん欲しいものは何?	車（プレリュード）	ためらう心を乗り越える勇気と不屈の愛	新車	速い車	トイレットペーパー（きらしてるのだ！）	5LDKのマンション	おうち
Q9生まれて初めてやったゲームは?	もぐらたたき	スマートボール（ビデオではブロック崩し）	テニスゲーム（TVゲームとしては）	特務指令隕石UFO大作戦（自作未発表）	スタートレック	よく覚えてないが将棋かな?	ちちとり
Q10コンピュータのいちばん嫌いな点は?	正直なこと。and妥協が許されないこと	この正直者!!	ハードウ アがよく理解できないところ	石頭である	仕事に使う	呼んでも返事をしない	自分が気に入らないとピーピーうるさい
Q11コンピュータのいちばん優れている点は?		相手をまったく選り好みしない柔軟性	処理スピード	生真面目だ	仕事に使える	ソフトウェアの概念を発展させ続けている点	何時間働いてもグチをいわない
Q12いちばん好きなゲームは何?	ゼビウス	現在は「ボールブレイザー」	デビッズ ミッドナイト マジック	かくれんぼ!?（本当です）	アーコン（APPLEII）	ATARIの「STAR RAIDERS」	リブルラブル
Q13気になるゲームデザイナーは?	ロード・ブリティッシュ	マーク・フリント	あえて言うなら五代響ぐらいかなあ		ビル・バッジ	ダン・バントン、マーク・フリント、俺	namcoの遠藤さん
Q14好きなマンガ家は?	足立充	高橋春男	マンガはあまり読まない	大友克洋、つげ忠男、いがらしみきお	原律子	原律子	江口寿史
Q15今まで作ったゲームの中でこれはイケると思ったのは?	それほど作っていないので……	メルヘンヴェール	完璧なものは1つもない	倉庫番	ウィルのアニメーション	なし	ドアドア
Q16ゲームデザイナーに必要な要素は?	1、ゲームをプレイするのも作るのも好きであること 2、根気強さと執着心 3、創造性と勘のよさ	1、好奇心旺盛 2、ストイックな精神 3、自由な発想 つまりスケベ、ケチ、チャランポラン	1、人一倍強い好奇心 2、やり始めたらのめり込む執着心 3、豊かな発想力	1、好奇心が旺盛 2、ゲームが好き 3、本物のなまけ者	1、くち 2、め 3、て	1、オリジナリティ 2、人生経験 3、感性	1、ゲームが好き 2、プログラムができる 3、顔がいい
Q17仕事場以外でゲームをする?	はい	はい	はい	はい	はい（とーぜん）	はい	はい
Q18どうすればゲームデザイナーになれるか?	ゲームが好きなら、自分でも作ってみようとトライすること	システムサコムに入社すれば君もすぐゲームデザイナー。こりゃ1本、まいったね	小さなことにも注意を払い、つねに考える姿勢でいること。徹底してやる根性をもつこと	よく遊べ、よく遊べ	アルバイトの募集におーぼしよー!! ずぶとさが命よ！	コネと運と能力	よく寝て、よく食べること
Q19ゲームデザイナーはお金になるか?	いいえ。バカ売れすれば――「はい」	いいえ	いいえ（お金を気にしてたらやっていけない）	いいえ	はい	いいえ	いいえ
Q20ゲームデザイナーに未来はあるか?	アイデアのある者と頭のよい者が残る	あると信ずればこそ今日までやってきたのだった	ゲームデザイナーがなくなることはないが、一生の職業にできる人は少ない。努力次第	なきにしもあらず	あるんじゃないかなあ	1年で使い捨てですよ	ないとこまるんですけど

代表作／デザイナー名／所属会社	スターアーサー伝説ほか 横山英二(29) ㈱T&Eソフト	スターデストロイヤーほか 細川勝男(26) ㈱T&Eソフト	FM-フヴォルガードほか 品田直人(23) dB SOFT	ゼクサス、フラッピーほか 吉田裕治(24) dB SOFT	アステカほか 宮本恒之(21) ㈱日本ファルコム	ローラーボールPC-88用ほか 金井誠(22) ㈱HAL研究所	ホールインワン(MSX)ほか 岩田聡(25) ㈱HAL研究所
Q1どうしてゲームデザイナーになったのか？	ゲームが好きだったから	向いていると思ったから	知らないうちになっていた	インベーダーのようなゲームを作りたかった	究極の自己表現の職であるがゆえ	JSB技術部の西村先生にそそのかされた	ゲームが好きだから
Q2信心深いほうか？	いいえ	いいえ	はい	はい	はい	いいえ	いいえ
Q3この世でいちばん怖いものは何？	指が1本少ない人	女	期限（マスターアップ）	マスターUPの日	なんといっても女性である	ヤーさんの乗っているベンツ	地震
Q4店屋物の王様は何？	井泉のカツ丼	何のことですか？	かけそば（素早く食べられる）	ウナギ弁当（元気がつく）	ビッグマックX2、ダブルバーガX1など	五目中華丼の大盛	五目中華丼の大盛
Q5よく見る夢は？	空を飛ぶ夢	あまり夢は見ない	ノイズ（なにも見ない。3ヵ月以上見てない）	バイクでのツーリング	プログラマーは夢を見ない、人生が夢だから	昔の友人	夢はめったにみません
Q6ゲームデザイナーにならなかったら何になっていた？	映画館の館主	先生	バスの運転手（小学校のときの夢）	寿司屋（家が寿司屋をやっている）	宗狂家としてローマ法王の地位を狙っている	ふつうの大学生	ふつうのプログラマー
Q7食べることに執着するほうか？	いいえ	いいえ	いいえ	はい	はい	いいえ	はい
Q8今いちばん欲しいものは何？	944ターボ	車	サンプラー、DX7、XLR250R、ソフール	休み（旅行に行きたい）	♏（さそり座）の女の子	ひま	くるま
Q9生まれて初めてやったゲームは？	テニス	インベーダーゲーム	人生ゲーム	スゴロク	パソコンではスタートレック、テレビテニス	テレビテニス	テレビテニス
Q10コンピュータのいちばん嫌いな点は？	アクセルがない	自分の思ったとおりに動いてくれないこと	まちがってくれない（正確である）	なし	空を飛んでくれないところ	デザインが悪い	とてつもなくバカなところ
Q11コンピュータのいちばん優れている点は？	ブレーキがない	自分の思ったとおりに動いてくれること	計算がはやい	なし（プログラマー次第）	人間でないというところ	もの覚えがよい	とてつもなく計算が速くて、ものを忘れない
Q12いちばん好きなゲームは何？	マージャン	ジャンケン	グラディウス	ザビカ（毎日熱くなってゲームをやった）	ウルティマシリーズ	ローラーボール☆（PC-8800用）	F・CのF1RACE
Q13気になるゲームデザイナーは？	ゴンダー宮野	内藤時浩	ビル・バッジ	森田和郎	木屋善夫氏	羽生昭夫	羽生昭夫
Q14好きなマンガ家は？	村上もとか	はらりつこ	大友克洋	鳥山明	パタリロの作者と寺沢武一	野部利雄	たかはしるみこ
Q15今まで作ったゲームの中でこれはイケると思ったのは？	ナシ	ない	うっ！	なし、次のゲームの構想の前に色あせるから	震度0	？	ホールインワン、ローラーボール、てつまん
Q16ゲームデザイナーに必要な要素は？	1、肥満でない 2、腹がでてない 3、短足でない	1、才能 2、金 3、口	1、色の使い方がうまい（視） 2、音楽性（聴） 3、プログラムが組める（知能）	1、ゲームが好き 2、テーブルゲームに不満がある 3、徹夜に強い	1、妻子がいること 2、思想があること 3、肉体的にも精神的にも社会的にも健全なこと？	1、よくゲームで遊ぶ 2、金遣いが荒い（足りなくなって次の作品にとりかかる） 3、留年を気にしない	1、忍耐強いこと 2、ひらめきがあること 3、ゲームが好きなこと
Q17仕事場以外でゲームをする？	はい	はい	いいえ	はい（市場調査のため）	はい	いいえ	いいえ
Q18どうすればゲームデザイナーになれるか？	T&Eソフトへ来ればなれます	ゲームを作ればよい	dB SOFTに入社する	だれでもなれます	どうすれば編集長になれます？	HAL研究所で教えを乞う	HAL研で修業する
Q19ゲームデザイナーはお金になるか？	はい	はい	いいえ	いいえ	わかりません	はい	はい
Q20ゲームデザイナーに未来はあるか？	ある	バラ色の未来が待っている	ゲームだけではやっていけなくなる。オールマイティにならなければいけない	テーブルゲームのすべてを知り、そのための資金と時間、そして人を越える思想があれば	結果はやってこなければわかりません。信念に従って歩いてゆくしかないのです	ある	あります。きっぱり！

代表作 デザイナー名 所属会社	デゼニランド 中本伸一ほか(27) (株)ハドソン	デゼニランド、サラトマほか 竹部隆司(27) (株)ハドソン	モール・モールほか 横井久紀(26) (株)ビクター音楽産業	ザ・ブラックオニキスほか ヘンク・ロジャース (有)B・P・S	ザ・ブラックオニキスほか コンラッド・小沢 (有)B・P・S	Epsilon3ほか 呉英二(33) フリー	FREEWAYほか 藤田昌宏(23) BOTHTEC
Q1どうしてゲームデザイナーになったのか?	おもしろいから	会社の方針	特になし、会社の方針	ゲームが大好きだから	暇だったから	ゲームで遊んでいるうちにのめり込んだ	
Q2信心深いほうか?	いいえ	いいえ	いいえ	はい	いいえ	いいえ	いいえ
Q3この世でいちばん怖いものは何?	女房	うちの奥さん	バグ	サメ	サモア人	コンピュータのたたり	金とマイコン
Q4店屋物の王様は何?	かつ丼	うな重	鴨南そば	カツ丼	かつ丼		
Q5よく見る夢は?	SEX	納期	忘れた	バグをなおす夢、何度もやったゲームの夢	お金を拾う夢	わけのわからないほどおもしろい夢	なし
Q6ゲームデザイナーにならなかったら何になっていた?	レーシングドライバーかタクシーの運ちゃん	プログラマー	テニスプレイヤー	宝石商	バーテンダー	ガッコの先生を続けてやっていた	お茶の先生
Q7食べることに執着するほうか?	はい	はい	はい		はい	はい	はい
Q8今いちばん欲しいものは何?	新しい女房	サウンドプロセッサ	専用テニスコート	ヨット	金、酒	浮気の相手	ベンツ
Q9生まれて初めてやったゲームは?	テニスゲーム	大昔のピンポン	インベーダーゲーム	戦争(トランプ)	こいこい	ボンドゲーム、モノポリー(8才ぐらい)	ブロックゲーム
Q10コンピュータのいちばん嫌いな点は?	めんどくさい	ビデオ周りのハードがなっていない	高価なこと、冷たいところ	電源を抜かれると今までの苦労がムダになる	お金がかかる	コンピュータであること	英文字が多い
Q11コンピュータのいちばん優れている点は?	よくやる	ノイマンさんえらい	まちがいが少ない	頭脳を使える	文句をいわない	コンピュータであること	高速処理ができる
Q12いちばん好きなゲームは何?	ゼビウス	タイトーのジャイロダイン　もうない	アップルのチョップリフター	囲碁	テーブルサッカー	ゼビウス、ギャラガ、戦場の狼	なし
Q13気になるゲームデザイナーは?	いない	意識していない	特になし	クリス・クロフォード	ビル・バッヂ	いない	なし
Q14好きなマンガ家は?	手塚治虫	篠原とおる	はるき悦巳?(ジャリン子チエ)	フラゼッタ	手塚治虫	手塚治虫	なし
Q15今まで作ったゲームの中でこれはイケると思ったのは?	ない	わからない	モール・モール	THE BLACK ONYXなど	ザ・ブラックオニキス	ポンコツ船サバイバル	HOT DOG
Q16ゲームデザイナーに必要な要素は?	1、体力 2、不良度 3、忍耐	1、よくねる 2、よく遊ぶ 3、よく食べる	1、体力 2、想像力 3、センス	1、ゲームを理解すること 2、想像力を持つこと 3、最後までやりぬく力があること	1、ふざけられること 2、アル中 3、他のプログラマーに自分の案でソフトを作らせる	1、想像力 2、好奇心 3、遊び心	1、遊び 2、睡眠 3、ひらめき
Q17仕事場以外でゲームをする?	はい	はい	はい	はい	はい	はい	はい
Q18どうすればゲームデザイナーになれるか?	面接でハッタリをかます	ソフト会社に入る	感性にみがきをかける	他の人が何を考え、どういうものを喜ぶかを知ること	自分で一度ソフトを開発してみて、友だちに遊ばせる	なせばなる　なさねばならぬ何事も、ナセルは死んだ大統領	
Q19ゲームデザイナーはお金になるか?	はい	サラリーマンですから	いいえ	いいえ	いいえ	なんともいえない	はい
Q20ゲームデザイナーに未来はあるか?	ない	あるんじゃないでしょうか	その人次第	はい	今のままでは絶対にない!	あると思いたい	ある

ビデオゲームデザイナー編

代表作	サイキックシティほか	英雄伝説サーガほか	宝ビルアドベンチャーほか	バンゲリング帝国の逆襲ほか	10ヤードファイトほか	ハイ・ボルテージほか	バルガス、戦場の狼ほか
デザイナー名	栗山潤(24)	かとうまさし(22)	TAKO(18)	チャイマンガナ・石崎	NORIBOZ(26)	スコラ・ペニ・サカニシ	永島初美(25)
所属会社	㈱ホット・ビィ	マイクロキャビン	マイクロキャビン	㈱アイレム販売	㈱アイレム販売	㈱アルファ電子工業	㈱カプコン
Q1どうしてゲームデザイナーになったのか？	ゲームシナリオに興味があったから	面白そうだったから	ひまだったから	お金のため	「就職情報」をみて	家から近かったからだ	
Q2信心深いほうか？	いいえ	いいえ	いいえ	はい	いいえ	いいえ	はい
Q3この世でいちばん怖いものは何？	虫（ゴキブリとカマキリ）	ひと（人類）	クラクション	人間	Girl friendの直感	でっかい犬	
Q4店屋物の王様は何？	1、親子丼　2、チャーハン	なんでもいいんじゃないですか	クリームパフェ	ランプハウスのカレー（ゆず醤油サラダつき）	エビシチューカレーサラダ付	かつどん	そば定食
Q5よく見る夢は？	特にない	最近見ない	クッキーモンスターがでてくる夢	眠りについて夢をみている自分の夢	過去と未来の夢	やってる夢	
Q6ゲームデザイナーにならなかったら何になっていた？	コピーライター	運がよけりゃマンガ家	ただのマイコンマニア	ミュージシャン	ハードロックバンドのヴォーカル or 占い師	キャバレーの看板もち	
Q7食べることに執着するほうか？	いいえ	いいえ	はい	いいえ	いいえ	はい	はい
Q8今いちばん欲しいものは何？	ヤマハのシンセDX7、お金、幸せな家庭生活	時間	98XAだよ～ん	1、ギブソンのギター　2、自家用車	今いちばん欲しいものをじっくり考える時間	車	大量のお金
Q9生まれて初めてやったゲームは？	鬼ごっこ、すごろく、ブロックくずし	覚えてない	バックギャモン	ババぬき	ダイヤモンドゲーム	インベーダーゲーム	ブロックくずし
Q10コンピュータのいちばん嫌いな点は？	操作がむずかしい	極めて論理的である点	ぶあいそである	こちらの感情が細かく伝わらない点	生意気なところ	わからないところが嫌いだ	融通がきかない
Q11コンピュータのいちばん優れている点は？	新しいネットワークメディアを作れるところ	極めて論理的である点	ものおぼえがいー	クールな処理判断力	お金で買えるところ	わかんないものをやってしまうのがすごい	可能性
Q12いちばん好きなゲームは何？	ピンボール、パックマン	なし	バックギャモン	10ヤードファイト、パンチアウト	パチンコ	スプレンダーブラスト	
Q13気になるゲームデザイナーは？	いない	なし	なし	？	同僚	よく知らない	
Q14好きなマンガ家は？	大友克洋、大島弓子、高橋留美子など	士郎正宗、藤原カムイ、星野元宣、大友克洋他	川原泉と渡辺多恵子	本宮ひろ志	いしいひさいち、石森章太郎など	高橋留美子	萩尾望都、大友克洋
Q15今まで作ったゲームの中でこれはイケると思ったのは？	サイキックシティ	なし	ないよ～ん	？（これだけはわからない）	10ヤードファイト	スプレンダーブラスト	
Q16ゲームデザイナーに必要な要素は？	1、努力　2、根性　3、貧乏(ハングリー)　ほんとはよくわからない	1、センス　2、はったり　3、持久力	1、ひま　2、気力　3、想像力	1、ハート　2、センス　3、パワー	1、精神力　2、頭の切り替え　3、根気	1、よく寝る　2、よく食べる　3、よく遊ぶ	1、根気　2、ねばり　3、忍耐力
Q17仕事場以外でゲームをする？	はい	はい	はい	はい	はい	はい	いいえ
Q18どうすればゲームデザイナーになれるか？	ソフトハウスに就職してデザイナーをやりたいとわめき続ける。あとは運次第	才能があればなれる。もちろん、はったりや運も才能のうちです	ひたすらゲームを作って売りこむ。ソフトハウスの人とのコネクションも忘れずに	好きなゲーム会社を訪問し、人事担当の方を拝みたおす	まず、行動すること！	ゲームをたくさんする	絵の勉強、デッサン、その他
Q19ゲームデザイナーはお金になるか？	いいえ	いいえ	はい	いいえ	いいえ	はい	いいえ
Q20ゲームデザイナーに未来はあるか？	いっぱいある	なけりゃ困るのだが、ないような気もする	あるんじゃないでしょ～か。あってほしい	個人的な問題なので答えられない	あるんです！	？	ある

代表作……▼ デザイナー名……▼ 所属会社……▼	1942 岡原靖(24) ほか (株)カプコン	ロックンロープ、バルガス ほか 藤原得郎(24) (株)カプコン	スパルタンX ほか 西山隆志(27) ?	EXED EXES ほか 岡本吉起(24) (株)カプコン	今開発中の○○○ム ほか 船水紀孝(19) (株)カプコン	ルート16・ターボ ほか TWINCAM 16 (株)サン電子	アラビアン、いっき ほか Y・KATO(28) (株)サン電子
Q1 どうしてゲームデザイナーになったのか?	友だちにさそわれて	単なるデザインとは違った興味をもったため	成り行き	基本給の高い会社に応募したため	面接にきたときの面接官がおもしろかった	なぜでしょうね?	
Q2 信心深いほうか?	いいえ	いいえ	はい	はい	はい	はい	はい
Q3 この世でいちばん怖いものは何?	「クビ」ということば		ロケテスト	ロケテストのインカムと他社の類似ゲーム	先輩のボツ、企画変更	金と女	暴力
Q4 店屋物の王様は何?	カツ丼	カツ丼	オムライス	カツ丼	ホイコウロウ定食	白楽天の超大盛ステーキハン	カツ丼
Q5 よく見る夢は?	金持ちになる夢		夢はほとんど見ないことにしています	あまり見ない。たまに見るのは神様シリーズ	予知夢	自分の家が火事で焼ける夢	追いかけられる夢、落ちていく夢
Q6 ゲームデザイナーにならなかったら何になっていた?	夢は小説家、実際は車関係の仕事	商品企画マン	新聞記者または小説家	イラストレーターになりたかった	イラストレーター	地味な会社員	やっぱりエンジニア
Q7 食べることに執着するほうか?	はい	いいえ	はい	いいえ	はい	はい	はい
Q8 今いちばん欲しいものは何?	ひまな時間と予知能力	超能力	BMWアルピナB-9	180cmの身長	女の子	金と車(ソアラかクラウン)と女	2人目の子どもと、よい車
Q9 生まれて初めてやったゲームは?	インベーダー	人生ゲーム	ブロックくずし	タイトーのインベーダー	インベーダー(タイトー)	ブロックくずし	ブロックくずし
Q10 コンピュータのいちばん嫌いな点は?	僕ではあつかえない	型にはまっている	英語がベースになっているコンピュータ言語	限界があること	限界があること	暴走すると、変なところを走って止まらない	何もできない点(ものを言わない)
Q11 コンピュータのいちばん優れている点は?	僕より計算が速い	記憶していることを完璧にこなす	私よりかしこい点	プログラムに正直に動くこと	たくさんの機能があること	単純作業	言われた作業はちゃんとやる
Q12 いちばん好きなゲームは何?	ゼビウス、ドンキーコング	野球	ロードランナー(パソコンコース)	ディグダグ	1942(カプコン)	ルート16・ターボ	マーカム
Q13 気になるゲームデザイナーは?	別になし	なし	別にない	アイレムの西山さんテーカンの上田さん	岡本吉起さん(カプコン)	ランナウェイをデザインした人	サン電子のスタッフ
Q14 好きなマンガ家は?	星野宣之	本宮ひろ志	ちばてつや、いがらしみきお	ひさうちみちお、猪鹿羆、ダーティ松本など	細野不二彦、大友克洋、猪鹿羆	バツとテリー	なし
Q15 今まで作ったゲームの中でこれはイケると思ったのは?	なし	戦場の狼	ムーンパトロール、スパルタンX	タイムパイロット、SONSON	ない	ルート16・ターボ	ぺったんピュー、いっき
Q16 ゲームデザイナーに必要な要素は?	1、体力 2、好奇心(知力) 3、	1、頭が柔軟 2、遊びに熱心 3、攻撃的な性格	1、あまりゲームが好きでないこと 2、ミーハー的感覚を意識的にもてる 3、自己顕示欲が強い	1、毛の生えた心臓 2、やわらかい頭 3、徹夜できる体力	1、頭がきれる 2、やわらかい考え方ができる 3、よく遊ぶ	1、貧乏 2、無知 3、女に対する観察力のするどさ	1、貧乏(ハングリーで無知) 2、精神年齢の若さ 3、正直
Q17 仕事場以外でゲームをする?	はい	はい	はい	はい	はい	はい	はい
Q18 どうすればゲームデザイナーになれるか?	マニア→ゲームデザイナー。とにかくメーカーとつながりをもて	やる気になれば	近所の印刷屋さんに行ってゲームデザイナーという肩書の入った名刺を作ってもらう	かんたんな絵が描けて、ゲームとはなにかを理解できれば誰でもなれる	絵が描けて、雑学が豊富で、考え方が柔軟で、ゲーム会社にデザイナーで就職する	サン電子に入社する。ただしソフトウェア事業課に配属された場合	ゲームを開発している所に入社するか、会社を創る。サン電子に入社するのは近道だが…
Q19 ゲームデザイナーはお金になるか?	はい	はい	はい	はい	はい	いいえ	会社がもうかるだけで私はサラリーマン
Q20 ゲームデザイナーに未来はあるか?	ある	ある	コンピュータの進化にともなってデザイナー自身も成長していけば未来は明るいかも	もちろんあります	あると思いたいです	まったくない。目の前は壁	金持ちにはなれないし地位も名声も得られないだろうけれど未来だけはある

代表作	ルート16ほか	ぺったんピューほか	フォーメーションZほか	メトロクロス	マージャンシリーズほか	ファイトオブエキサイター	セクターゾーンほか
デザイナー名	CR-Xsi 19	A・I 24	クワトロ・バジーナ	岡本達郎 26	KUMA 27	かかし 26	山下よすけ 25
所属会社	㈱サン電子	㈱サン電子	㈱ジャレコ	㈱ナムコ	㈱日本物産	㈱日本物産	㈱日本物産
Q1どうしてゲームデザイナーになったのか?	なにかのまちがい	仕事中ゲームで遊べるから		なりゆきで		自分の考えたゲームを世に出したかった	その日の糧を得るため
Q2信心深いほうか?	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	はい
Q3この世でいちばん怖いものは何?	仕事	ねずみとり（スピード違反とりしまり）	死	現金（私へのいやがらせは現金を送ること）	警察	天災	永田リカ
Q4店屋物の王様は何?	かつどん	日替わりランチ	カツドン	カツ丼	カツ丼	きつねうどん	チキンラーメン、好み焼き
Q5よく見る夢は?	???	覚えていない、目を覚ますとわすれている	会社の夢	ホンダのマシン（GP500）で転倒する夢	タバコを吸っている夢	あまり見ない	女性
Q6ゲームデザイナーにならなかったら何になっていた?		わからない	ミュージシャン（ドラム）	普通のサラリーマン	学生	普通の会社員	そのときになってみないとわからない
Q7食べることに執着するほうか?	はい	いいえ	いいえ	はい	いいえ	いいえ	はい
Q8今いちばん欲しいものは何?	CR-Xsi	ヒット作	新しいバイク、新しいジープ、新しい銃	トランスポーターと駐車場とメカニック	金、時間、体力	お金	金
Q9生まれて初めてやったゲームは?	ブロックくずし	つまみ（可変抵抗）を利用したテニス	カルタ	ブロックくずしかな?	ピンポン	わすれた	鬼ごっこ
Q10コンピュータのいちばん嫌いな点は?	つかれる	融通がきかない	自分で考えないところ	わからないところ	むずかしい	プログラムがなかったら動かない	理解できない点
Q11コンピュータのいちばん優れている点は?	「すごい」と思ってる	単純である	同じことをいつまでもアキないでやる点	わからないところ	かしこい	同じことを文句も言わずにもくもくとやる	プロトタイプはチェックをまかせておける
Q12いちばん好きなゲームは何?	スターフォース	俗称「ストリップ麻雀」各種	サバイバルゲーム	麻雀、パチンコ……それからナムコのゲーム		思考ゲーム	トリビア
Q13気になるゲームデザイナーは?	なし	ザ・ギネスの製作者	自分以外なし	ナムコの人。他の会社の人はよく知らない		なし	森木康夫
Q14好きなマンガ家は?	高橋留美子	特にない	マキムラサトル、アダチミツルほか	たがみよしひさ、いがらしみきおなど	斎藤たかを、小池一夫	弓月光	手塚治虫
Q15今まで作ったゲームの中でこれはイケると思ったのは?	なし	全然ない	全部	メトロクロス		COP-01	ない
Q16ゲームデザイナーに必要な要素は?	1、センス 2、あつかましさ 3、	1、想像力 2、好奇心 3、生まれつきの才能	1、マンガが好き 2、いつも夢見がちで異常な性格をもつ 3、面白くない冗談を平気でいえる	1、人類であること 2、遊ぶことが好きであること 3、ミーハーであること		1、ゲームが大好き 2、辛抱強い 3、ゲーム完成までは時間外労働も苦にならない	1、休まず 2、おくれず 3、仕事せず
Q17仕事場以外でゲームをする?	はい	はい	いいえ	いいえ	はい	はい	いいえ
Q18どうすればゲームデザイナーになれるか?	ゲームを作り、ゲームコンテストに出す	ビデオゲームメーカーに入社し、ゲームが作りたいと騒ぎたてる	ジャレコまで電話してください。どうぞよろしくぅ!	なるのはカンタンだけど、なってからがつらい	だれでもなれる	そういう会社に入っておもしろい原案を作り上の人にどしどし見せること	朝早く天王寺の三角公園でぶらついていればOK
Q19ゲームデザイナーはお金になるか?	いいえ	いいえ。サラリーマンと同じ	はい	いいえ。私はしがないサラリーマンです	しらん	いいえ	いいえ
Q20ゲームデザイナーに未来はあるか?	ない	お先真っ暗、転職を考えるべし!	ありますよ……多分	もし未来がないのなら私はどうなるのでしょうか?	暗い	なし	BEEPさんの発行部数が増え続ければ、だいじょうぶ

	マグマックス	忍者くん魔城の冒険	スターフォース	ガズラー	ボンジャック	センジョウ	ピンボールアクション
デザイナー名	藤原茂樹(25)	藤沢 勉(29)	ストロング島(21)	REDFOX(24)	BOO(31)	HIROMI(24)	桜[illegible](24)
所属会社	日本物産	UPL	テーカン	テーカン	テーカン	テーカン	テーカン
Q1どうしてゲームデザイナーになったのか?	知らないうちになってしまっていた	何かを創りだすのが好き、ゲームが好き	自分で物を作りあげるのが好きだったから	キャラクターを書きたかったから	いいゲームを作りたかった	なんとなく	成り行き
Q2信心深いほうか?	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ
Q3この世でいちばん怖いものは何?	女性	死ぬこと、貧乏すること	自然の逆襲	半殺し	人の心	納豆	ゴキブリ
Q4店屋物の王様は何?	親子丼	天丼	焼肉ランチ	カツ丼	カツ丼	かつ丼	寿司
Q5よく見る夢は?	自分がスーパーヒーローになった夢	計画的殺人、ゴジラに追いかけられる	見ない	会社の人が出る夢	見ない	大学を卒業できない夢	みない
Q6ゲームデザイナーにならなかったら何になっていた?	イラストレーターかマンガ家	1、小説家 2、航空機の設計デザイナー	スタントマン(JAC)、プロレスラー	アニメ関係	たぶんゲームデザイナー	サッカー選手	映画の監督
Q7食べることに執着するほうか?	はい	いいえ	はい	はい	いいえ	はい	いいえ
Q8今いちばん欲しいものは何?	AV機器(ビデオプロジェクターなど)	HONDAプレリュード20si	世界最強の肉体	広い部屋	燃える恋	CD	レーザーディスク
Q9生まれて初めてやったゲームは?	人生ゲーム、ABCゲーム	シーソージャンプ	缶けり	ジャンケン	バンカース	いないいないバア	運命ゲーム
Q10コンピュータのいちばん嫌いな点は?	なかなか言うことをきかない	教えたことしかできない。人格がない	頭を使うこと	生存本能がないこと	心がない	なまいきなところ	非人間的なところ
Q11コンピュータのいちばん優れている点は?	うそをつかない	計算が速いだけ	便利なこと	正直なこと	速く正確	くそまじめなところ	計算が速い
Q12いちばん好きなゲームは何?	人生ゲーム、いやちがった、マッピー	スペースフィーリー(アタリ)	プロレスごっこ	モノポリー	麻雀	サッカー	ボンジャック
Q13気になるゲームデザイナーは?	なし	アタリのデザイナー	私は誰も気にしない	ダグ・スミス	インベーダーを作った人	「ジョースト」を作った人	いない
Q14好きなマンガ家は?	藤子不二雄	谷岡ヤスジ、大友克洋	原哲夫	ますむらひろし、高橋葉介	本宮ひろ志	小林まこと	佐々木マキ、高橋留美子
Q15今まで作ったゲームの中でこれはイケると思ったのは?	マグマックスと次回作	忍者くん、ぺんぎんくん	デススター	回答不可能	全部&なし	なし	わからない
Q16ゲームデザイナーに必要な要素は?	1、好奇心 2、幼稚さ 3、根気	1、頭の中でシミュレーションができる 2、他人のマネが嫌い 3、絵の才能がある人	1、体力 2、想像力 3、ねばり	1、発想力 2、バランス感覚 3、センス	1、考える力 2、分析力 3、理解力	1、アイデア力 2、構成力 3、運	1、空想 2、妄想 3、幻想
Q17仕事場以外でゲームをする?	はい	はい	はい	はい	はい	はい	いいえ
Q18どうすればゲームデザイナーになれるか?	誰でもなれる	古今東西のゲームを全部やる。それまでにない画像を思い浮かべる、以上の画像を動かす	なりたいと思う	なりたいと思い、かつ行動すること	真剣にいいゲームを作りたいという気持ちを持てること	会社訪問する	成り行きだよ
Q19ゲームデザイナーはお金になるか?	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ	いいえ
Q20ゲームデザイナーに未来はあるか?	絶望	ない	明るい未来がまっているかもしれない	ある	ある	ある	あってほしい

FAMILY COMPUTER ROBOT
ファミリーコンピュータロボット

ファミコン ロボットシステム

■任天堂／ウジャラコ特派員レポート

ファミコンのロボットに第2弾、「ジャイロ」が登場。まずは、ロボットときいて駆けつけたウジャラコ特派員、久しぶりのレポートから

生まれがちがうぜ！ ファミコンの血統

みなさん、お久しぶり。きょうは、「ファミコンロボット」クンの機能や、彼を使ってどんなゲームができるのかを、ロボットご本人にインタビューしてみよう。

ウジャラコ「やあ、ファミコン・ロボットクン、こんにちは」

ロボ「こんにちは。ボクはファミコンで動くんだけど、今までのロボットとはちがうんだ」

ウジャ「というと？」

ロボ「パソコンは何かをコントロールする機能をもっているので、ロボットを作動させるのは朝めしまえなんだ。でも、これまでのロボットは機能こそ十分にあっても、ゲーム性にとぼしかったんだよね」

ウジャ「たしかに、そのとおり」

ロボ「それはロボットそのものの問題でもあったし、ソフトの問題でもあったんだ。その点、ゲーム性を徹底させたのが、ボクをコントロールするシステムなんです。本格的なロボゲームなんだ」

ウジャ「ファミコンを使うというのは、大きな魅力だよね」

ロボ「ロボットを使って、もっと楽しいゲームができないか、ということを追究して生まれたのが、このボクなんですよ。いうなれば、ファミコンの申し子。ちょっと生まれがちがうんですな」

▲画面からの光信号をこの目で受けとめて。

ヘクター博士が登場 基本動作だけでもユカイ

ロボ「さあ、いよいよ動きますよ。ファミコンと専用カセット（今回はブロック）はセットされているかな？ではボクの電源を入れて」

ウジャ「ややっ、腕が開きながら上に移動した！」

ロボ「イニシャルセット動作をしたんですよ。では、ボクの目をテレビ画面に向けてください。ちゃんと向いていれば、TEST画面でボクの頭のLEDが点滅するよ」

ウジャ「へえー、画面からの光信号をセンサーでキャッチして動くのか。画期的だな。モードセレクト画面にすると――、おや、ヘンなオッチャンが出てきた」

ロボ「それはヘクター博士といって、✚ボタンでコントロールできるんだ。それではDIRECTモードにして、基本動作を確認してください。

①腕の開閉（ものをつかむ、はなす）
②胴体上部の上下移動（もちあげる、おろす）
③体の旋回（ものを左右に運ぶ）

こんなことができるんだ」

ウジャ「これだけ動けると、いろいろ遊べそうだね」

ロボ「顔がいつもテレビ画面を向いていないといけないので、本体そのものの移動ができない点が、ちょっぴり残念なんだけど……」

ウジャ「あっ、このモードでもゲームができるんだね。指定されたようにブロックを積みかえるわけか。よしっ、挑戦!!」

（ウジャラコ氏、失敗ばかり）

▼はじめまして。ワシがヘクター博士じゃ。

▲ジャイロゲームではコマを回して……。

今後のソフトが楽しみ

ウジャ「ゲームの内容は、次ページからSHOTANクンにしてもらおう。それにしても、ブロックのBINGO-2Pのように、2人が同時に楽しめるのは初めてじゃないかな」

ロボ「その点も高く評価してほしいな」

ウジャ「ゲームプレイを目的にしているので、今後もソフトが出れば楽しめそうだね」

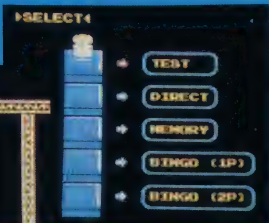
ロボ「あるいはもっと優秀な弟分が現れるかもしれないけれど、ボクなりの特徴を活かしていきたいと思うんだ」

ウジャ「どうもありがとう。大活躍を期待しています」

▼ブロックのモードセレクトの画面。

SELECT
TEST
DIRECT
MEMORY
BINGO (1P)
BINGO (2P)

▼ジャイロのモードセレクト画面

SELECT MODE
PHASE 01
TEST
DIRECT
1P GAME A
2P GAME A
GAME B

FAMILY COMPUTER ROBOT
ファミリーコンピュータロボット

ときを忘れる魔力がありそー！

Gyro ジャイロ

■任天堂
文／SHOTANI

◀ジャイロ・ゲームのシステム

セットの中身は？

まず、ジャイロゲームのセットを紹介しておこう。カセットのほかに次の部品が入っている。

●コマ
ロボットの手でつかんでトレイのボタンを押したり、グルグルまわしたり……。

●コマホルダー
使わないジャイロはここにしまっておきましょう!?

●コマトレイ
これには赤と青のボタンがついていて、コントローラーIIのA・Bボタンに対応しているのじゃ。

●コマスピナー
コマトレイのボタンは、しっかりと押していないと働かない。したがってふつうは1つのボタンしか押せないのだが、このスピナーでまわしてやると、手をはなしても、しばらくのあいだは働くようになるのじゃ

で、まあこれだけでもコマまわしロボットとしてジューブン通用しそうな感じがすんだけど、なんとこれにパズル性の高い、高度なゲーム内容が加わっていくんだから、タイヘン！ ジュージツ度100パーセントというわけじゃ!!

GAME［A］

まず、テストをセレクトして、ロボットの調子をたしかめて、ゲームスタート。

このゲームは、博士をコントロールして、研究所内にしかけられた時限爆弾を爆発まえにすべて消してまわればいいんだ。なんだ、たいしたことないって？ ところがどっこい、世のなか、そんなに甘くはないんだな。第一、爆弾のしかけられた研究所には、青や赤のゲートがあって迷路のようになっているし、しかも、そこにはモンスターまでウロウロしているのだ。

ところで、ゲートのコントロールは全部ロボットが行っているので、キミは博士とロボット両方をコントロールしなければならない。

博士を動かすには、✚ボタンを(ロープにつかまって上下移動ができる)使う。ロボットを動かすときは、まずスタートボタンを押す。すると画面が青くなるので、そこで✚ボタンを使ってアームを上下左右に動かし、A・Bボタンでアームを開閉する。

ただし、連続してロボットを動かすときは、1つの動作をおえるごとにスタートボタンを押さないと、次の動作が伝わらない。

さあ、GAME START。

ラウンド数は40で(ラウンドセレクト可)当然ラウンド数が大きいほどむずかしい。

では、テク紹介に移ろう。

▼さあ、ここで、青ボタンを押して道をつくれ。

▲赤カブを、おいしそうに食べるモンスター。

(1)ゲートの利用法

ゲートには、2つの種類がある。

(A) 行動をさえぎる。
(B) 行動を補助する。

(A)の場合はボタンを押すだけでいい(もちろんロボットのです)。

そして(B)の場合は、パターンがいくつかあるんだ。

〈ゲートをへだてて、高い壁があるとき(図1)〉

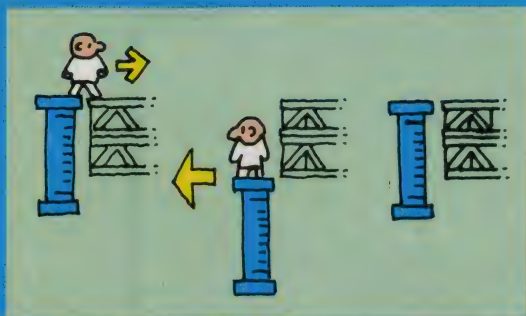
この場合、ボタンを押してゲートを下げて、博士が乗ったらボタンをはなして前進する。

〈ゲートの連続ごし(図2)〉

これは青を押してから、赤を押せばよい。

ただし、図3のような場合は、あらかじめ、スピナーで回したジャイロを使って赤を押しておかなければならない。そうしないと、つぶされちゃうのだ。

ゲートは、これらのほかに、モンスターをつぶす！のにも利用できる。タイミングよく、ボタンを押したり、はなしたりすればいいわけだが、これがなかなかむずかしい。これをマスターするには何度もやってタイミングをつかむしかないのだ。

図1

▶これが、ダイレクトモードじゃ。

◀スタートボタンを押すと、命令モードになる。

図2

図3

⑵赤カブの利用法

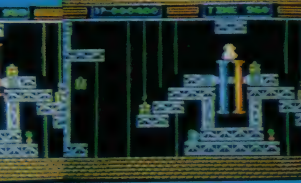
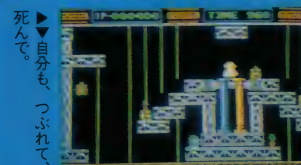
研究所には、どういうわけか、赤カブなどというものが置いてある（なんでこんなものが置いてあるんだろう……）。

これは、Aボタンで取ることができる。取ったカブは、Bボタンで置く。そこで利用法だが、この赤カブ、じつはモンスターの大好物なのだ（なんて奇特な奴だ）。そこで、その大好きな赤カブを与えて（ちゃんと置いておかないとだめだよん）おけば、しばらくのあいだは夢中になっているので危害を加えないというわけだ（赤カブ、というところが、オモシロイネ）。

▶モンスターを、ゲートでつぶす瞬間！

◀全キャラクター、せいぞろい!?

▶▼自分も、つぶれて、死んで。

⑶ラウンド1の攻略法

ラウンド1のテクの紹介といこう。

まず、スタートする前にセレクトボタンで止めて（解除もセレクトボタン。いつものようにスタートボタンを押しちゃうと、メニューにもどっちゃうぞ！）動きを考えてからスタートしよう。

①まず、青のゲートを落とし、ゲートの向こうの爆弾を取る。

②モンスターが青のゲートの上に乗ったら、ボタンを押し、モンスターをつぶす。

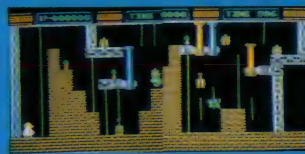
③ロープにつかまり爆弾を取り、赤のゲートを落とす。

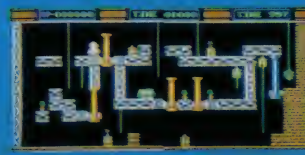
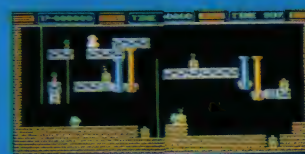
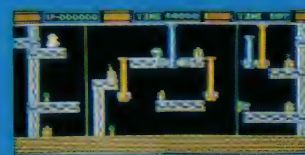
④中段におり、爆弾を取る。

⑤下におり、最下段の爆弾を取って1面クリア。

後半ラウンドになると、モンスターをつぶすことがむずかしくなるし、カブの使い方にも気をつけないとクリアできなくなる場合がある。がんばってほしい。

▲これが、ラウンド1の全画面だ！

▲ラウンド5

▲ラウンド15

▲ラウンド20

▲ラウンド25

▲ラウンド30

▶ラウンド35

▲ラウンド40

GAME［B］

GAME［B］は夢遊病のヘクター博士（いったい、どーゆーキャラクターなんだ！　まあ、マリオもそうだったが）を研究所の出口まで連れていくゲームだ。〝おまけのゲーム〟と任天堂の人は話していたが、なかなか手強いよ。

テクニックといってみても、素早くキーを押すこと以外ないんじゃないかなあ。あとは、これまでのテクニックを使ってがんばるしかない。

それから➡はゲーム進行の目安になるよ。たとえば2つの道がある場合。そういうときは➡に進まないとモンスターのウロウロしている穴にはまってしまって、ハイ、アウト‼ということになっている。

このゲームは、ラウンドセレクトができないので、最後までコツコツとがんばってほしい。

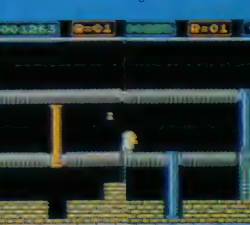
▶GAME［B］の画面。おまけにしては面白い。

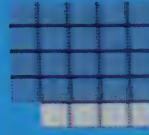
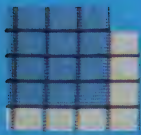
「あと1回」がつい……

ブロックがみんなで楽しむタイプのゲームなのに対して、このジャイロはひとりでも十分楽しめる（悪くいえばクラーイ感じの）ゲームだ。やり始めると、ついつい尾を引いて、「おしいっ！」とか「もう一回ッ！」というぐあいにずるずるときの経つのも忘れて（締め切りも忘れて）しまう。

最後に、解き方のわからない人のために㊙特別テクニック(?)を。

どうしても解けない面がでてきたら、コントローラーIIを自分で持ってプレイしよう。それができたら、次はロボットでもできるよ。

▼ロボットと、ハイ、チーズ！

ファミコン・ロボゲームの原点だ！

ブロック BLOCK

■任天堂
／SHOTAN I

◀ダイレクト（DIRECT）モードの1シーン。

ブロックゲームは、しばらく前に発売されているから、もうやってみた人も多いだろうけど、今回は、まだプレイしていない人にもわかるように説明したい。
　このゲームは、ブロックの組みかえを目的としたゲームで、スコアは、命令回数が少ないほど高くなる。もちろん早さによってボーナス得点もある。
　ちなみに、得点は9999点でカウンターストップ!!

DIRECT（直接命令モード）

　自分の命令が、文字どおり、1発でロボットに伝わるモード。ヘクター博士がピョンと飛んでボタンを押すと、ファミコンが「レ・フ・ト?」「ラ・イ・ト?」と、動く方向をたずねてくる。そうしたら命令を与えてやればいい。
　必勝のコツは、決してあわてないことだね。

MEMORY（間接命令モード）

　メモリのポイントは、ロボットの動きをよーく考えてからボタンを押すことだ。たとえば「今、ロボットは一番上にいるから、3回下げてから右へ行って……」というぐあいだ。それからブロックを持ったら上へあげないと左右へ動かせないよ。

▼メモリ（MEMORY）実行中の1シーン。

BINGO-1P

　画面には25コのボタンが並んでいて、命令を伝えるには1列すべてのボタンを押さなければならない。
　このゲームでは色指定がいらないので楽だといえば楽だが、博士のジャマをするBUG（バグ、プログラマーの敵である）がウロウロするのでめんどうだ。
　まず、フリッパーはボタンを押してどんどん押して歩く。これを利用して少ない手数で命令を伝えることも可能だ。

▶2列並んだ。どちらを動かそうか。

◀スパイクに当たったヘクター博士。悲惨！

　スパイクは、画面の中を縦横無尽に動きまわる。これらのBUGにふれると飛ばされるので、注意しよう。2列同時にできると、命令マークがつくので、命令しないほうを押せば、初めて命令される。

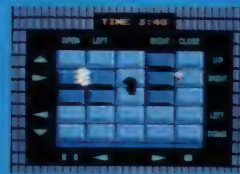
▶完成予想図のとおりに並べよう。

BINGO-2P

　ついに、このゲームのメイン、立体バトルモードだ！
　これは、制限時間5分間のあいだにどれだけ自分のコーナー（1P①・②、2P③・④）にブロックを持ってくるかをきそうゲームだ。
　博士がBUGや敵にぶつかると、動きがにぶり、タイムロスとなる。
　それでは、エキシビションとして、私ことSHOTAN対I・Hクンの試合を見てみよう。
S「やった、4つ入れたぞ！（と手をはなしたスキにIクンは左のボタンを入れた）」
S「わーっ、くずれるー」
I「これがホントの積木くずし、ナンテね」
S「えーいヤケだ、2番のブロックも落としたるわい!!」
（で結局、ブロックはすべて落ちて、続行不可能となっちまった）。

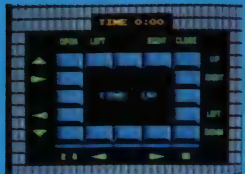
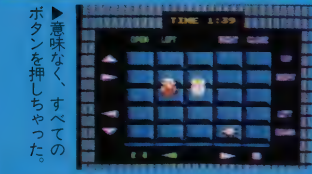
　5分間は短いようで長い。何がおこるかわからない。どんなことがあっても望みを捨てるな。
　ましてや、ブロックを、け落とすべからず。

◀なぜ、2人とも点滅しているのか!?

◀さあ、2人用BINGOのはじまり。
◀うーむ、なんと両方とも飛ばされてしもた。

みんなでワイワイ

　私がBEEPゲームセンターでこれをやっていると、ほかのライターが、面白がってどんどんどん見に来るのだ。つまり、このゲームはみんなでワイワイやるのが一番なのだ。ひとりでじっと楽しむゲームの多いきょうこのごろ、こーゆーゲームも面白いんだぞー、と私は言いたい。

▶意味なく、すべてのボタンを押しちゃった。

◀戦いすんで、日がくれて……。

ピチピチ、ソフト市場(いちば)。
え～、ここ、ELEKIDトライアル実施店では、今日も生きのいい電送ソフトがピチピチしています。NTTの超大型コンピュータ、DEMOSセンターに登録されたパソコンソフトを、お客さまのリクエストに応じて端末に即座に電送。テープに書き込んでお渡しする。だから、品切れがなく、常に最新バージョンのソフトをお買い求めいただけるというわけです。
登録ソフトは、これからどんどん増やします。Oh!シリーズ誌上で発表された新作ソフトも大好評。ご近所おさそい合せの上お越しください。とは、店長さんからのPRでした。
Elekid
ELEKID
Beep リーダーズサービス
ナイルギャモン(X-1シリーズ)創刊号 ¥1,500
タイタニアン(PC-88シリーズ)'85年5月号 ¥2,000
A-MIDAファイヤーリーダー(X-1シリーズ)'85年3月号／4月号 ¥2,000
マスターマインド CEK ONE マシン語チェックサム(PC-88シリーズ)'85年1月号
PC-6001/mk II/6601
ダイヤモンドアドベンチャー (マイクロキャビン) ¥3,500
ストーンパニック (アスキー) ¥3,800
ミステリーハウス (マイクロキャビン) ¥3,800
聖なる剣 (クリスタルソフト) ¥4,200
名探偵登場! (クリスタルソフト) ¥4,500
バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000
PC-8801/mk II
倉庫番 (シンキングラビット) ¥3,400
ホイホイ (光栄) ¥3,500
バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000
四人麻雀 (テクノソフト) ¥4,000
ゴルフアイランド拡張コース① (テクノソフト) ¥2,000
ゴルフアイランド拡張コース② (テクノソフト) ¥2,000
ゴルフアイランド拡張コース③ (テクノソフト) ¥2,000
ゴルフアイランド拡張コース④ (テクノソフト) ¥2,000
PC-8001/mk II (☆＝PC-8001mk II専用)
☆倉庫番 (シンキングラビット) ¥3,400
忍者屋敷 (マイクロキャビン) ¥4,200
クフ王の秘密 (光栄) ¥4,500
銀河戦略 (光栄) ¥3,500
ブーメラン (アスキー) ¥3,800
四人麻雀 (テクノソフト) ¥4,000
バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000
ゴルフアイランド拡張コース① (テクノソフト) ¥2,000
ゴルフアイランド拡張コース② (テクノソフト) ¥2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース③ (テクノソフト) ¥2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース④ (テクノソフト) ¥2,000
マッドファイター (テクノソフト) ¥3,300
プリンセスレスキュー (テクノソフト) ¥3,300
ネイラー＆モンスター (テクノソフト) ¥3,300
ミサイルパニック (テクノソフト) ¥3,300
スペースフラッパー (テクノソフト) ¥3,300
FM-7/8 (☆＝FM-7専用)
☆名探偵登場! (クリスタルソフト) ¥4,500
☆倉庫番 (シンキングラビット) ¥3,400
☆ミッドナイトコマンダー (マイクロキャビン) ¥3,800
☆不思議の国のアリス (マイクロキャビン) ¥3,500
バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000
ホワイトホール (テクノソフト) ¥3,500
プラネットウォーズ (テクノソフト) ¥3,500
ザ・スターワールド2 (テクノソフト) ¥3,500
☆ゴルフアイランド拡張コース① (テクノソフト) ¥2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース② (テクノソフト) ¥2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース③ (テクノソフト) ¥2,000
☆ゴルフアイランド拡張コース④ (テクノソフト) ¥2,000
MZ-700
バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000
スネーク＆スネーク (テクノソフト) ¥3,300
タンクタンク (テクノソフト) ¥3,300
MZ-2000
不思議の国のアリス (マイクロキャビン) ¥3,500
バックギャモン (テクノソフト) ¥4,000
Oh!PCリーダーズサービス
ビットイメージイラストツール(PC-8001/mk II, 8801/mk II, SR) '84年3月号 ¥1,500
3-Dワイヤーフレーム テープ版／ディスク版*(PC-8801/mk II/SR) '84年4月号 ¥1,500
売り上げ予測と利益予測(PC-8801/mk II/SR) '84年4月号 ¥1,500
アクセス-ロゴ(PC-8800シリーズ)85年8月号 ¥2,000
Oh!FMリーダーズサービス(各¥1,500**)
ディスクエディタ〈ZAP FM〉(FM-7/NEW7/77, 8, 11/SI/AU/EX) '84年 Vol.7
裏RAMディスク(裏DISK BASIC) (FM-7/NEW7/77) '84年11月号
〈Eツール〉(要 裏ROM) (FM-7/NEW7/77, 8, 11) '84年12月号
エラーエディタ(FM-7/NEW7/77, 8) '84年12月号
キャラクターエディタMK4(FM-7/NEW7/77) '84年12月号
キャラクターエディタMK4 CAX21(FM-7/NEW7/77) '85年2月号
機械語開発ツール(FM-7/NEW7/77/8) '85年1月号
文字列サーチ(FM-7/NEW7/77) '85年2月号
グラフ作成ツール(FM-7/NEW7/77/8, 11(400L)) '85年2月号
フルスクリーンエディタ(FM-7/NEW7/77) '85年2月号
F-BASICプログラミングツール テープ版／ディスク版*
使い勝手のよいマシン語モニター
オンメモリBASICチェックサム
ロールアップダウンのスクリーンエディタ
簡易ワープロ
BASICプログラムコンプレッサ
グラフィックプログラムジェネレータ
アドベンチャーゲーム開発ツール
簡易ワープロ拡張版**
高速ディスアセンブラ(FM-7/NEW7/77) '84年4月号
スリーピングウォーカ テープ版(FM-7/NEW7/77, 8) '85年3月号
スリーピングウォーカ ディスク版*(FM-7) '85年4月号
MONコマンドの拡張(FM-7) '85年5月号
裏RAMファイル(FM-7) '85年6月号
ニュータイルペイント(FM-7) '85年6月号
(注)* プログラムはすべてテープに書き込んでお渡しします。
**FMシリーズ用"簡易ワープロ拡張版"のみ、定価2,500円となります。
■ELEKID端末はこちらのお店に!
札幌 九十九電機札幌1号店☎011(241)2299
仙台 DAC仙台東口店☎0222(91)4744
東京 西武百貨店池袋店☎03(981)0111
ラオックス中央店☎03(253)1341
丸井吉祥寺店☎0422(48)0101
ヤマギワテクニカ☎03(253)0121
静岡 すみやパソコンアイランド☎0542(55)8819
名古屋 栄電社本店テクノ館☎052(581)1241
大津 西武百貨店大津店☎0775(24)8395
大阪 J&Pテクノランド☎06(644)1413
神戸 星電社Cスペース☎078(391)8171
福岡 ベスト電器福岡本店☎092(781)7131
カホマイコンセンター☎092(714)5155
新規設置 (7月18日より)
東京 J&P渋谷店☎03(496)4141
SOFT BANK
㈱日本ソフトバンク
本社／〒102 東京都千代田区九段南2-3-14
靖国九段南ビル2F
●エレキッドに関するお問い合せは☎03(237)0965営業政策室まで

我々に何を求めているのだろうか？混沌たる銀河、そして若者たち……

ATATA WARS

●企画制作
御厨さと美
MICMAC production
怪僧サブルーチンとエンタープライズ
キャプテン・アナクロとソラリス

●イラストレーション／もとのりゆき／村田健司
中山　蛙／団獅子丸／高樹はいど／猫谷素朴
●プログラム／ドクトルだみお

神は

■帝国秘話 ロリアナ姫の巻

少女特有の残酷さ。だいたい想像していただけるでしょうか。小さいころは、なんとなく虫を殺したり、いじめたり、考えてみればずいぶん残酷なことを平気でしたものです。それを、このロリアナ姫がまのあたりに見せてくれることでしょう。しかし、そのすべての残酷さは美しさゆえ、さも芸術に思われてしまいます。人々に称賛された芸術はエスカレートしていくのが世の常です。彼女の行き過ぎとも思える残酷さは、このへんに起因するものと思われます。

彼女の持つ能力は、残酷さと少女性の両面を持っています。彼女がいるときに、ヤタタ神の天罰が下って、エネルギーの没収があると、倍額没収になってしまいますが、ロリコンの超能力者や、言わずと知れたロリコンのシューパマンから艦隊を守ってくれます。

また、彼女がいればアイチ圏出身兵士が反乱を起こすことがありません。ですから、その月のアイチ圏からの義勇軍を正規軍に編入することができるのです。ただし、食糧や給料、一時金などで破産しないよう十分注意しなくてはなりません。

■ルール説明

これが貿易だ！

先立つものはYAMA

ボクは寿むん坊。知ってるかな。経済の神、YAMAの神、ヤマガミ様なのだな。今日は貿易について、ちょっと説明するよ。

戦うにも、基地を開くにも、YAMAがいるわけだ。もちろん戦いに勝てば、戦利品だの何だのと、収入があるんだな。でも、それだけをアテにすると、負け続けたとき、たちまち破産するわけだ。わかるかな。

大きく借りて大きく使う

恒星系をまるごと消すような、ハデな作戦を展開したい。でも先立つYAMAがない。そんなときこそ神様ローンが役に立つのだな。無担保・無利子・額面無制限の神様ローンで、どんな作戦でも「やりぃ」ってわけだ。申請はまだないけど、窓口はいつでも待ってるんだな。でもって、4ヵ月後の取り立ても待っているわけだ。払えなかったら差し押さえだよ～ん。

きみも参加 貿易・株式

今、一番利益の上がっているのは貿易なんだな。東西両銀河の特産品を、戦いの前に売りまくるわけだ。いつまでも、同じものを売っていたりすると、飽きられて値下がりしたりするんだな。

そこでジャジャーンと諸君が登場するわけだ。商品の資本はアイデアなんだな。ユニークな特産品を送ってほしいわけだな。アイチ圏の商品なんてのも、ストーリーに使っちゃおーかなと思ってるわけだ。よろしくムーン。

株式市場でも、稼げるんだな。戦いの前に、両軍団の経理係が、株式市況とにらめっこするわけだ。そこでお知らせ。君の会社を作ってみないかな。会社名、おもな商品、特徴なんかを知らせてほしいな。ウケが良ければ、君も上場企業の社長だよ。ピンポーン。

マックスから一言

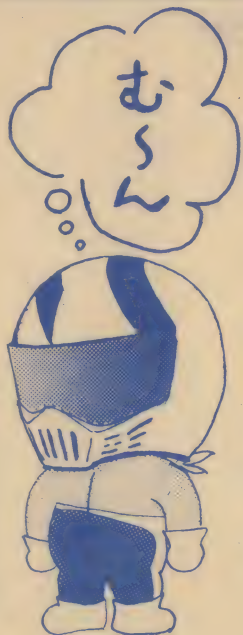
ソラリスのヒーロー、マックス・ウェランから、緊急通信が届いているんだな。でもって、西銀河のみんなには、い～いお知らせなんだな、これが。というわけで、いまムムムーンと、公開しちゃうぞ。

「わたしの名は、マックス・ウェランだ。われらがソラリス軍団では、若さあふれる協力者を募集している。協力の方法は、臨機応変。新兵器のアイデアでも、ストーリーの感想でも、編集部の義勇軍係アテで送ってくれたまえ。どんな手紙でも、大歓迎だ。とくに大きく貢献してくれた同志には、報酬がある。キャプテンの、無敵のコレクションの中から、パルプSFの表紙写真を進呈する。強力なお手紙を待っているぞ。

ここだけの話だが、東銀河からの亡命も、場合によっては考えてあげよう。ただし、君もしくは君のパソコンが、サブルーチンにとらえられ、リセットされても、当局は一切関知しない。同志諸君の健闘を祈る。」

以上、中継は寿むん坊でした。ピンポーン。

ヤタタ銀河の経済を握る神は人呼んで寿むん坊。む～ん。株価、貿易、人件費、軍団の台所は、ぼくの振るサイコロで決まるんだな。きみも、貿易品や株式会社を作ってほしいのな。いいこときっとあるぞ。

超ダイジェストルール

ヤタタ・ウォーズのルールの骨子ともいえる最重要ポイントは次のとおりである。

●全体の戦いは、つまりヤタタ銀河の陣取り合戦。

●戦いは毎回4つの空域で展開される。3つの空域では艦隊の配置戦略の優劣を競い、残り1つはスペシャル空域として、ストーリー合戦で勝敗を競う。

ストーリー合戦とはヤタタ神の設定した条件を基におもしろく緻密なストーリーを創る戦いである。攻撃側はストーリー作りで、守備側は論理的かつ効果的な「いちゃもん」で勝負するのである。

●点数は作戦にかかった費用、作戦中に稼いだ資金、およびさまざまなボーナスから計算する。

■今月の舞台は——
氷の惑星

さて、今回の戦闘は、なぜか突然、氷の惑星「DLM-3」が舞台となる。広大なスキー、スケート場をはじめ、ほとんどのウインタースポーツ施設があり、酔狂な方方には寒中水泳（もちろん年中寒のまっただなか）、お年寄りや、あまり若いとはいえない心を持つ若者には、あの「わかさぎ釣り」まで楽しめてしまうという一大リゾート惑星なのだ。

ほとんどのリゾート施設は氷河の上にあり、この星の善良な住民たちもこの周りに住んでいる。氷河の上は比較的平坦で、すくなくとも他の山岳地帯なんかに比べると住みやすいからだ。

ここに住む人々の多くは、観光客相手に"和風ペンション"などと銘打ったただの民宿を営み、バカンス気分の若者に説教をたれたり、休みには白熊やペンギンしかいないサファリパーク（ちなみにこのサファリパーク、つまり自然動物園の気候はちょうど地球の極地のそれに近い）へ遊びに行ったりして平和に暮らしていた。

ところが、平和なはずのこの惑星にもヤタタ・ウォーズの魔の手はちゃっかり伸びていたのである。凶悪でいいかげんなエンターフライズの一団が、この惑星で遊んでいるらしい姫の1人をねらって進撃してきたのだ。でもどうなのかなあ、本当に姫はいるのかなあ、というのがヤタタ神のみぞ知るところ。彼らが得たのは「姫と自称する娘が遊びに来ている」という情報だけで、けっして確かなものではないのだ。彼らの情報なんてのは得てしてこんなものである。

彼らにとって唯一の救いは、重臣の1人が姫を見分けることができるということぐらいだ。

リゾート地といっても、そこはわけのわからん惑星のこと。氷の惑星といっても水が凍った氷とは限らない。アンモニアや炭酸ガスが固化しているところもあるし、仮に水であったとしても低温高圧下では水に沈む氷ができてしまう。あまりに温度が低く、宇宙船じみた乗り物でしか行けないような土地もあって、あまり人も踏み込んでいないから、どんな危険があるのやら予想もつかない。

君は、この説明を読みます

ぼくは、寿むん坊です。ただ、それだけ。深い意味はない！

危険な猛獣がいるとか、わけのわからん種族が人をとって喰うとか、路地裏に白バイが隠れているとか、身の毛もよだつようなうわさは枚挙にいとまがない。だいたい、誰も確かなことを調べたわけではないから気を付ける以外に手はない。

気を付けよう、暗い夜道と悪徳警官。絶対安全と思っていても、気付いたら赤キップをもらっていた、なんてこともある。あぶないあぶない、制限速度を守っていたらもっとあぶない。要は腕だけが頼りの世界なのだ。ああ！ なんて世の中なんだ。

悪徳警官たりうる正規軍は惑星

●愛知県稲沢市RYKSD君より

して生き残れるか。う〜ん、できるかもね。

上に300人ほどしかいないが、とりあえずつねにスラストリバースに指3本かけておくぐらいの習慣がなくては、とても生きてはゆけない。

こんな状況のなかで、確かな情報が1つだけある。心ない読者の1人がヤタタ神をそそのかすはがきを出したために、この惑星に1機の宇宙船が墜落させられてしまったのである。

氷の下に半分かた埋まったこの宇宙船。あろうことか、この宇宙船には恐怖の細菌兵器が積まれていたのだ。その細菌兵器はハガキ絵のとおりビンに入っており、かんたんに持ち運びができる。そして、その効果、威力については明らかにされていない。

さらに、莫大な金銀財宝も積まれていた。これを欲しがらぬ者がいるだろうか、いやいない。そうでしょ、だって、そりゃそうだもの。

というわけで、今、正規軍が必死でサルベージを試みているが成功していない。それというのも、この墜落地点というのが山陰で、この星でもたいへんに寒い地域。作業はおそろしく難航しているのだ。こんなことがばれたら一大事なので、当局はすべてを秘密裡に進めている。厳しい報道管制がしかれ、表面には出ないが、非常に緊迫した状況が続いているのである。

観光客にはもちろん避難命令など出ていない。ああ、あぶない、ああ、こわい。

もうすこし言おう。この近所にはソラリス軍の「倉」つまり、高級食料保存庫がある。DLM-3の寒冷な気候を利用して、添加物を一切含まない高級食料を大量に貯蔵しようという施設だ。

エンタープライズは、これだけの道具立てにどう対処するか。波らん万丈の展開をご期待あれ。わたしゃ、もう、どうなっても知りません。寿むん坊は愛車XJ750E改でさっさと逃げることにいたします。

この場を借りて言わせていただきましょう。寿むん坊は誰にもまけないぞ。武田さーん！　はりましょうよう。なんちって、紙面を私物化してしまいました。失礼しました。みんな気合いを入れて走ろうぜっ！

◎◎◎◎◎

■エンタープライズ軍団のヒーロー

運命の出会い

エンタープライズ軍団のニューヒーロー。1ヵ月の沈黙を破ってついに登場。いまここに、頭領サブルーチンとの、宿命の出会いの幕が切って落とされようとしている。

彼の名は？ 年は？ 好みの食べ物は？

我々の疑問を、あの怪僧サブルーチンに、ぶつけてみよう。

その名は、黄金丸

サブルーチン 彼のことかね。彼の名は黄金丸「こがねまる」と呼んでやってくれたまえ。まちがっても「おうごんまる」なぞと呼んでくれるなよ。黄金糖とまぎらわしいからな。

――彼、黄金丸のプロフィールについて、おしえてちょーだいな。

サブ そうだな。やはり、ヒーローは若くなくてはいかん。これからは、若者の時代だ。こやつはまだ下っぱだが、いずれ出世して、私の後を継げるところまで成長してくれるはずだ。細かなプロフィールは、書類を見てもらおうか。

さて、彼の魅力だが、何といっても、女を見る目がわたし同様にしっかりしていることだな。姫捜しには、絶大な戦力になってくれることはまちがいない。

――資料を見ると、見さかいがないだけとしか思えないんだけど。

サブ なんかゆうたか？

――あ、べ、べっつにい。

忍者の魅力

サブ まじめな二枚目は、もう古い。これからは、かわいげのあるブ男の時代だ。その点、わがエンタープライズ軍団の幹部には、まずいことに、まじめな二枚目しかおらん。そこで、こやつと、妖しげな仲間たちに大いに期待しとるわけだ。

ザ・ニンジャやら、ウイアーザニンジャやら、忍者人気は、世界を、いや宇宙をおおいつくそうとしておる。我々は、こうした動きをすべて分析した結果、完璧にウケるキャラクターとして、こやつ、黄金丸を選んだのだよ。

――本当にウケちゃうわけえ？

サブ なんかゆうたか？

まあ、最終的な結論は義勇軍と一般市民諸君に委ねるとしても、こやつさえいれば、ソラリスなど恐るるに足らんと、ゆうておこう。

サブルーチンの雄叫び

――最後に、戦いに向けての決意なんかを一言。

サブ 決意？ そんなものは必要ない。戦いとは、結果に向かう手段に過ぎぬ。勝利に向けての経過として心頭滅却すれば、火もまた涼しく、戦果はおのずから色即是色するであろう。

――なんのことですかあ。

サブ 要するに、戦争↖

ヒーロープロフィール

ヒーロー

姓名：大字　黄金丸

発音：オオアザ　コガネマル　IQ：80〜180

性別：男　暦年齢：17歳　座高：極秘

身長：160cm　体重：50kg

ヤタタ正教総本山「シキジョージ」破門同然の門弟。父は出かせぎ行方不明。母は毎日野良仕事。姉と妹、ふたごの弟、合計合わせて4人きょうだい。女好きにして、いなか者。性格悪けりゃ、趣味までナンパ。親の因果が子にバグリ、かわいそうなのはこの子でござい。

かわいい「くのいち」、イフ・ゼン・エルス。名前もわからん道場の老師。根暗のサイボーグ、チャイ・ムルギー。象の花子で4人の仲間。腕組み、肩組み、キビダンゴ。行くぞ、世直し、地の果てまでも。末は乞食か僧正か。輝く未来が待っている。明るい額はサブルーチン。いまにオイラも、大幹部。なって見せるぞ、黄金丸。

エンタープライズ軍団は、忍の者の末裔だ。構えた得物は、大自然の恵み。轟く拳法、歴史の重み。時は来たれり。いざ立ち上がれ！ 宇宙の真理我に在り。

忍者の武器は、何といっても、手裏剣だ。だが、エンタープライズの手裏剣は、一味ちがう。名付けて、「バイオ五方手裏剣」。ヒトデを遺伝子操作して作り出した新兵器だ。体内水系を、バーニア代わりに使って、自在に軌道を変化させる。

毒ヒトデ、超硬質、真空対応型…用途に応じて使い分ける。

欠点は1つ、持ち運びに手がかかる。

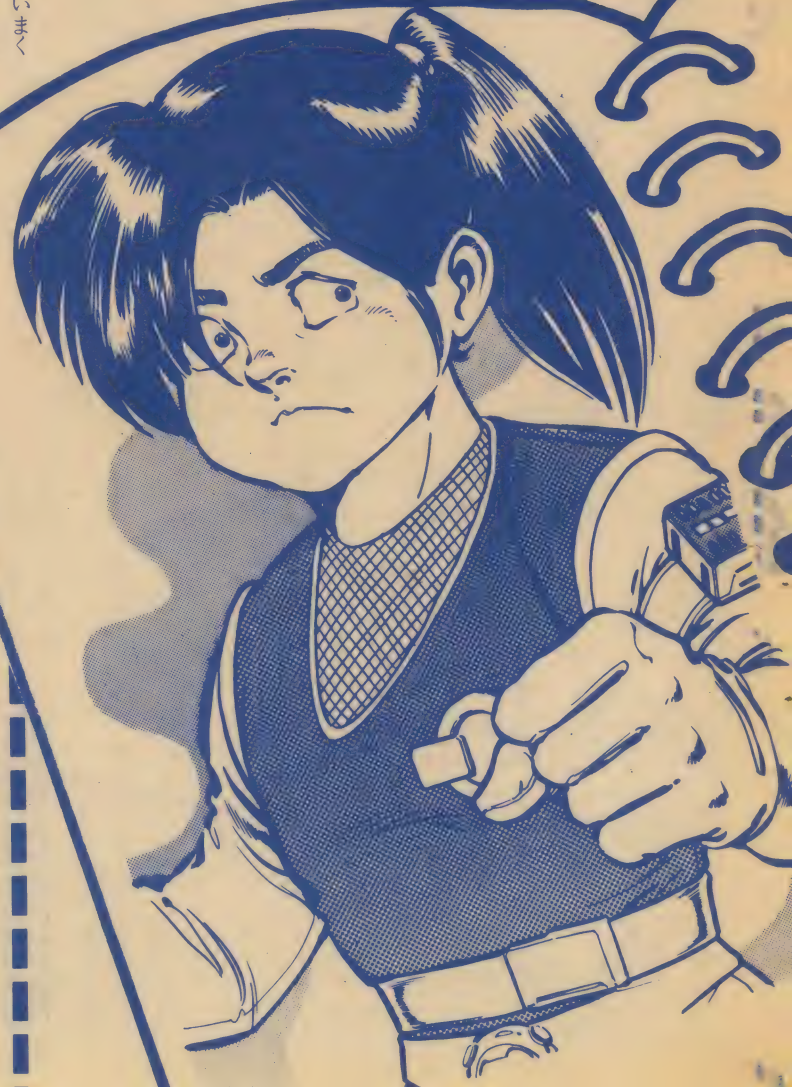
「生物です。ご使用はお早目に！」

というものは、経済力がすべてなのだよ。個々の戦闘なぞは、その結果と手段にすぎぬ。個々の戦線は若い者に任せておけばよい。それより貿易だ。株だ。薪下電器と珍鉄百貨店を50万株、レブン・セレブンは30万株だ。買って買って買いまくれ。資金がなければ、どんどん貿易で稼ぐんだ。輸送船の手配はまだか。アンドー証券に電話しろ。そうだ、空売りの問い合わせだ。

——あの、お忙しそうだから、そろそろ帰ろっかな、なんて。

サブ　おおそうか。もう帰るか。では、これだけは、伝えておいてくれ。投資額は、絶対に減らさん。何があっても、どんな被害を受けることがあっても減らさん。赤字になるなら、兵を手放しても、借金してもかまわん。

この時期の経済政策の重要性は、「信長の野望」によるシミュレーションでも確認してある。いいかね。投資は減らさんぞ、絶対に!!

——きゃん。たのもしいわん。

ユニット方式の万能ビークル「アオ」。またの名を「空飛ぶ南京玉すだれ」オプションキットの交換で、陸海空宙、神出鬼没、仁義礼知、忠信孝悌。取り出しましたる宇宙艇。ハイドロスラスターで、駆け巡る。

突然ではありますが、今月の株式市況であります。はい

銘柄	状況	株価	前月比
1、ヤタタ製薬本舗	新薬好調	904	4▲
2、無事沢製薬	清涼飲料薬品頭打ち	794	6▼
3、チバウラ製作所	工場が爆撃にあい大損害	445	5▼
4、薪下電器	電子部品好調	1012	12▲
5、スミコミ商事	あいかわらずの商い	700	−
6、紅々丸	アイチ圏人との貿易で脱税ばれる	464	6▼
7、エレファント・ファイナンス	ローンの踏み倒し相次ぐ	312	8▼
8、安価ダサイ海上保険	被保険船の戦闘のまきぞえ多し、多額の保険金支払う	245	5▼
9、大上京火災海上保険	なぜか収入増大	633	3▲
10、ゼニナル石油	タンカー宇宙船の遭難相次ぐ	244	6▼
11、マルゼニ石油	石油基地が爆撃で被害	358	2▼
12、キヲテラ	資金不足で新素材開発のペース落ちる	1200	−
13、マクドナルド・ダグラス	軍需増大	1170	20▲
14、新ヤツ鉄	軍需増大	968	18▲
15、レブン・セレブン	CMが不評、人気落ちる	640	10▼
16、けなげや	新製品“防空頭巾”が好評	455	5▲
17、珍鉄百貨店	サバイバルキットが大当たり	395	15▲
18、単身百貨店	ブランド商品が不調	420	−
19、仁勢丹	徳用品への変革が成功	455	5▲
20、MINIMAC. PRO	風太郎人気続く	632	12▲

■乗りの一発、しぼり出す

エンタープライズストーリー

ファーストブラッド

「私は、別に請求書のことを言っているわけではないのだよ」

星間電話の受話器を手にしたサブルーチンは不機嫌であった。

ここはサブルーチンの私室。北欧調のインテリアの中に金色の招き猫と信楽焼の狸が異彩を放っている。

「ボンベ3本、12万koyama払ってやるわい。ただ気に入らないのは、ソラリスの連中にボンベを流したということだ。だいたい、私は君に目をかけているのだぞ。君の戒名をつけることはたやすいことだがな」

電話の相手は、アッシー・カイメイ、アイチ圏の経済を一手に握る男だ。

「い、いや、それは」声が震えている。「相手の方が、蟹玉八宝斎と名のりましたので、いやはや私も確認するのを忘れてしまいまして……」

「まあいい払ってやろう」サブルーチンは妙に優しい口調になった。

「そのかわり、もう一度間違いなく、うちのほうへボンベを送るのだぞ。それから、この電話は着信払いにしておくように」

サブルーチンは受話器を置くとため息をついた。さて腹いせにボンベを送らせたもののどのように使ったものか……。

「失礼します」SPOCHの声だ。

「何事だ」

「情報がはいりました。DLM-3をご存じですか」

「うむ、あのDLMという恒星はくせものだったな」

「ええ、フレアの記録が8件、確か最後は2年と3ヵ月13日前でした。もちろんこれはおおまかな数字ではありますが……」

「そのDLM-3がどうしたというのだ」サブルーチンは、次をうながした。

「姫がいるとのことです」

「確かなのか?」サブルーチンはにやりとした。

「蟹玉八宝斎の情報網にひっかかったものですから、間違いないでしょう」SPOCHもつられてにやりとした。この男にしては珍しいことだ。「それと、もう1つ、B兵器を積んだ輸送船が墜落しています。これもついでに……」

「面白い。さっそく作戦会議だ」と言いつつも、すでにサブルーチンの頭のなかにはその構想ができつつあった。

作戦会議が始まった

「私は金のかかる作戦は好みではない」まず蟹玉八宝斎が口を開いた。普段からディスカウント・ストアか生協でしか買い物をしないというシブチンだ。

「金のことはどうでもいい。それよりコストパフォーマンスが問題だ」獅子丸が反論する。「いくらかけていくら儲かるか。百万YAMAかけても1千万YAMA儲かればそれでいい」

「本当か?」蟹玉八宝斎は疑わしい目付きで獅子丸をにらんだ。「借金で足首まで廻らないなんていうのは、かんべん、だぞ」

「金のかからないメカだったら僕が作ろう」猫ダンナが口をはさむ。

「猫ダンナのメカが役にたつ確率は12・8パーセントほどですな」これはSPOCHである。

「いいかげんにしないか」サブルーチンは堪えきれずに叫んだ。

「こんなことで、まともな作戦などできるものか」

一瞬皆の顔色が変わった。そうだ。馬鹿なことをしている場合ではない。

「私の作戦を聞かせよう」間をおいてサブルーチンが話し始めた。

我が名は黄金丸

「ケッケッケ、愉快、痛快」酒瓶を抱えて大宇黄金丸は棚の向こうのクジラとにらめっこをしている。

ここはミッド・シーハラダイス、要は海の動物園である。極寒の氷の惑星DLM-3であるが、シーパラダイスはドームにより温暖な気候に保たれている。黄金丸の後ではゴザを敷いて老師がイフ・ゼン・エルスの酌で焼酎をあおっている。イフはなかなかの美人であることは老師の鼻の下を見れば一目瞭然である。彼らは修行という名目でここに来ているのだが、どう見てもこれは花見にしか見えない。この3人に加えてインド星人でサイボーグであるチャイ・ムルギー、遺伝子工学で知能を持っ

だれだお前はっ

怪しい者ではありません 義勇軍に入れてくださーい

たインド象の花子がいるはずなのだが、姿が見えないところをみると、どうやらペシミストのチャイがまた落ち込んで、それを花子が慰めているといういつものパターンに違いない。
「黄金丸、チャイがどこへ行ったか知らない？」イフが聞いた。
「あんな根暗な奴、放っとけよ」
黄金丸にとってはクジラのほうが大事なようだ。「どうせそこらへんの岩陰でメソメソしているんだべ。それよりオラといいことするだ」
「馬鹿！ もう知らないから」
クジラにそれが聞こえたのだろうか？ 突然クジラは横を向くと行ってしまった。
「ええい。オメーが変なこと言うからクジラが行ってしまったでねえか」
「ふおっふおっふおっ、そこでクジラは東をめざす、というわけじゃ」老師がチャチャをいれる。
「チャイ、捜して来てよ」
「オメー、チャイのこと好きなんだべ？ ケ、ケ」スケベな笑い声を残して黄金丸は行ってしまった。
「もう、それしか考えないんだから」イフの声が黄金丸を追った。
　岩場を回った黄金丸はそこに展開されている情景に唖然とした。ソラリス兵が、花子をいじめているのだ。チャイは岩に向かっていじけている。こんなときチャイはまるで役にたたないのだ。
　黄金丸は腰からクナイを抜いた。
「これこれ、象をいじめるのはやめなさい」黄金丸の背後から声がした。振り向くとそこに老師が立っている。隣にはイフの姿もあった。
「何者だ!?」ソラリス兵が叫んだ。
「色情学園2年B組、大字黄金丸」
黄金丸が一番血の気が多い。
「おめえらみてえな、きたねえ野郎は、生かしちゃおけねえんだ」
　黄金丸の色即八方拳が、忍術が炸裂する。花子も仲間を得て元気がでたようだ。早速、反撃を開始した。
「チャイ、あんたなにをしてるのよ！」イフの声にチャイもやっと正気にもどったようだ。立ち上がりざまに肩のロケットランチャーを開く。
　勝負は一瞬のうちに決まった。黄金丸の色即八方拳が寸分の違いもなくソラリス兵の向こうずねに決まった。そしてチャイのロケット弾がとどめをさす。
「パオー!!」花子がかちどきをあげた。

早く来い!! 手を結ぶのだ!!
それで義勇軍に入れるのですね!!

ソラリスの倉を襲え

「いいか、あれがソラリスの倉だ。いくらおまえがド近眼でも間違えようがないだろう」獅子丸がシッターズ・ウージーに指示を与えている。確かに悪趣味にケバケバしいソラリスの倉は間違えるほうがどうかしている。「おまえは単身で潜入してヤツらのメカを無力化しろ。そして合図にこの変色20連発をあげるのだ。判ったな、よし行け」
　シッターズ・ウージーは超能力者、半径50メートル以内のメカに故障を起こすことができるのだ。
　この惑星DLM-3にソラリス軍の高級食料貯蔵庫があることを知ったサブルーチンはついでにここを襲うことにしたのだ。この作戦は蟹玉八宝斎が指揮をしたいと言ったのだが、感情がからむとうまくいくとは限らない。サブルーチンは敢えて獅子丸に任せた。
　シッターズ・ウージーを見送る獅子丸の後ろには、エンタープライズ軍の精鋭100名が控えている。重要な軍事拠点というわけではないから100名いれば十分だろう。
　待つほどもなく、空に花火があがった。赤、青、緑、変色20連発だ。
「行け！ 奴らの武器はほとんど無力だぞ」
　ほどなくサブルーチン様に勝利の報告ができよう。雪煙を見ながら獅子丸はほくそえんだ。

サブルーチンと黄金丸

　DLM-3最大のスキー場、ナーバ・ゲレンデ。リゾートホテルのすぐ前がゲレンデとあって1年中スキー客でにぎわっている。
「そうか、でかしたぞ。直ちに食料を戦艦ゴータマに運べ」リゾートホテルのロビーで獅子丸からの報告を聞くサブルーチンはすこぶる機嫌がいい。1名の負傷者もなくソラリスの倉を制圧できたのだ。当然と言えば当然であろう。
　近くのボックスで黄金丸が女の子を口説きまくっているのも気にならない。ほほう、どこの小僧だ？ なかなかいい女に目をつける。
「ねえちゃん、なあ、オラといいことするだよ」黄金丸はサブルーチンが見ていることなどおかまいなしだ。「あはは、ねえちゃんはパニックしているだな。オラ、パニ

ックするほどかっこええだか？」
サブルーチンはまだ黄金丸のことを知らない。だが彼は黄金丸が他人のようには思えなかった。
おっと。約束の時間だったわい。サブルーチンはもうしばらく黄金丸の口説くところを見ていたかったのだが、約束の相手が政府要人ではそうもいかない。ソファから立ち上がると脇目もふらずカクテルラウンジへと向かった。

おさかなは雪の中

輸送船、第1やたた丸。B兵器を積んだまま墜落した船だ。今、第1やたた丸はその船体を斜めに雪原に突き刺している。アングル材で下から支えていなかったとしたらいまにも倒れてきそうだ。
「夕焼けこやけ、か」正規軍の工作部隊もさすがリゾート惑星DLM-3ではのんびりしている。
「ここいらへんは1年中、夕焼けさ。朝にならない夜はない、なんて言ってたら氷漬けになっちまうぜ」作業をしようともしない。
工作部隊は500名ほどいるようだが、作業をしている者はそのうちの半分にもみたないだろう。
アングル材の近くに数人の影が見える。防寒作業服を着ているので顔ははっきりとは判らない。だがその中の1人のボーっとした姿勢は、彼が猫ダンナであることをはっきり物語っていた。恐るべしサブルーチン。正規軍と戦うことを避け、その上前をはねようというのだ。正規軍に紛れ込んでいるのは50名ほどだろうか。目立たない猫ダンナは、この作戦にはうってつけと言えた。

雪だるまの怪

「今日はドライブさ行くだ」黄金丸は自慢の雪上車の点検をしている。ナナエ・2000ターボ、ヂーゼル・ターボ・エンジンは180馬力を発揮する。
「黄金丸さーん！」ミーナ・ダリルが黄金丸に声をかけた。ミーナはサブルーチン配下の超能力者だ。サブルーチンの命令で黄金丸に接近し、まんまとドライブに行くところまでこぎ着けたというわけだ。
「おう、待ってただ。さあ乗るだ、乗るだ」黄金丸は上機嫌だ。
そこへ突然ソラリス兵が現れた。その数3名。食料貯蔵庫の生き残りだろうか、完全にチンピラと化している。
「へっへっへ、ねえちゃん、べっぴんやないか」1人がミーナに言い寄ると、2人が黄金丸に凄味をきかせる。
「あんさんよう、いけねえなあ、一人占めはよくねえよ。ここはひとつ」後は言葉にならなかった。ミーナの長い髪が男の喉に巻き付いた。超能力だ。
「く、苦しい…」
「や、野郎……」
残りの2人がミーナに向かった。チャンス！　黄金丸にとって後ろから襲うのは得意中の得意。あっというまにソラリス兵は雪の上に叩き付けられた。
「これで安心だべ」
能天気な黄金丸である。だがミーナは警戒を解いていない。
新手だ。黄金丸とミーナは十数人のソラリス兵に囲まれてしまった。
「困っただ、チャイもじいさんもいねえだ」さすがの黄金丸もこれだけのソラリス兵には尻込みをした。黄金丸は勝ち目のないときはいつも一目散に逃げることにしているのだ。すでに腰は逃げかかっている。
「困った人たちね」ミーナはそう言うと、口から白い息のようなものを吐き出した。
まるで雪女である。くるりと1回りするとソラリス兵はカチンカチンに凍りついてしまった。黄金丸がミーナの後について巧みにそれを避けたことは言うまでもない。
「黄金丸、何があったの？」この騒ぎにイフがホテルから出てきた。あまりの寒さにブルッと震える。
「このねえちゃん、てえしたもんだあ。見てみい、こいつらカチンカチンでねえか」黄金丸は陽気にソラリス兵のまわりを跳ね回った。
「変だわ。この雪だるま」突然イフが雪だるまを指差した。そこには溶けかかった雪だるまがある。なるほど、この寒さでなお溶けかかったままというのはおかしい。
「どいて」ミーナは慎重に周りを調べた。キラリ、何か光る物がある。コインだ。
「ナカジオ家の物じゃな」落ちていたコインを拾おうとしているミーナの背後から声が聞えた。ミーナは一瞬ビクッとする。声の主はもちろん老師だ。歳のわりにはなんという視力だ。「黄金丸。雪だるまをどかしてみるのじゃ」
「こりゃなんだあ？」黄金丸が雪だるまをどかすと、そこにダクトのような物が現れた。
「何か気になるものでもありますかな？」その声にサブルーチンは視線を相手に戻した。「いや失礼した」ここはホテルのカクテルラウンジ。窓から黄金丸たちが見え

なーんちって

かてっ

今日また一人義勇兵が生まれた!

る。サブルーチンの話し相手は例の政府要人である。サブルーチンの目的はもちろん、姫の情報だ。

だが相手はなかなか本論に触れようとしない。いいかげんイライラしているところに外の騒ぎだ。こちらのほうが面白いかな、などとサブルーチンは思い始めていた。こんなうさんくさいヤツはあてにならない、というわけだ。

「そろそろ時間もありますので……」言いかけてサブルーチンは相手が黄金丸たちのほうを蒼ざめた顔で凝視していることに気がついた。いったいどうしたというのだ。

姫がいた

「ほー、中はけっこう広いでねえか」黄金丸たちはダクトから降りてきたところだ。チャイも加わっている。さすがに象の花子は外で見張りだ。暑いインドド星の生まれのくせに雪の中でも平気だとは不思議な象である。

「姫がおっても不思議はないのう。なあミーナとやら」老師の言葉にミーナは一瞬ギョッとした。

確かに豪華な居住区である。泥棒が好むインテリアとさえ言える。

「そこにいるのはどなたかしら?」間仕切の陰から突然、美しい女性が現れた。どことなく気品が感じられる。姫に間違いない。

「べっぴんさんやなあ」駆け寄ろうとする黄金丸をイフがひっぱたいた。メロドラマなら、私たち幼なじみなのね……などと言って引き下がるところだろうが……。

「ど、どうも見苦しい、と、ところを……」チャイが姫に取り入ろうとする。この男も美人には目がないようだ。本質的に黄金丸と同類なのかも知れない。

「良いのです。この方、素敵です」その言葉に一同、唖然としてしまった。姫が黄金丸を素敵と言うとは。「勇者よ、私を助けてください」姫は黄金丸に手を差し出した。

「助ける…とは?」老師が聞いた。

「父の部下だった男にだまされて、ここに閉じ込められているのです」

「ダクトから出るのは目立ちすぎるのう」

「老師、何をいまさら……」チャイが反論する。「花子で十分すぎるくらい目立っているのに」

「ふぉっふぉっ、甘いのう。姫となると話は別じゃて。ソラリス、エンタープライズ、どちらも敵にはしたくあるまい」この言葉には誰も反論できなかった。

「わしについてくるがいい」老師は確かな足どりで歩きはじめた。

「このての建物には秘密の抜け道があるものじゃ。」

最後の戦い

「遅い!」やはりミーナ1人で行かせるべきではなかったか。食糧、B兵器の積み込みはもうすぐ完了するというのに、姫に関してはなんの連絡もない。戦艦ゴータマのブリッジでサブルーチンは不機嫌であった。

「B兵器のサンプルです」SPOCHが筒状のカプセルを持ってきた。ちょうど、茶筒くらいの大きさだ。「資料が見つからなくて、どのような物かは定かではありません」

「ほほう、蚊のようだな」サブルーチンはカプセルを手にするとしげしげと眺めた。蚊のような虫が入っている。「こやつが保菌しているというわけか。どのような菌じゃろう? 試してみたいものだのう」このような話をするときのサブルーチンはじつに楽しそうである。

「じいさん、どこまで歩かせるんだよう?」黄金丸が文句を言う。もうかれこれ1時間は歩いている。文句のひとつも出よう。非力なミーナはへたばってしまいチャイの背中におぶさっている。姫のほうが元気なくらいだ。イフが元気なことは言うまでもない。

しかし、この抜け道はいったいどうなっているのだ。まるで迷路。今まで、いくつのカドを曲がったことか。だが老師の足どりはしっかりしている。この迷路をすべて覚えているというのか。

「ふぉっふぉっふぉっ」突然、老師は立ち止まると笑いだした。曲がりかどである。「迷子になってしまったわい」

戦艦ゴータマの船倉で蟹王八宝斎が食糧の積み込みを指揮している。このままいけば、あと30分くらいで完了するだろう。

ゴータマが着陸しているところはちょうど、夕方と夜の間くらいの地域だ。空は薄明るく、とても寒い。積み込み作業をしている兵士は装備のためオレンジ色の雪だるまのようだ。

突然、閃光が走った。雪が蒸発して白煙となる。1発、2発……見るまに視界は一面白に覆われる。機影らしきものが見えたのはほんの一瞬だった。ソラリスの攻撃だ。

「索敵手! 何をしていた!?」獅子丸が叫ぶ。どうやら索敵手のサボタージュのようだ。索敵手の答えは言葉にならない。あわててスコープの調整をする。敵は13機をかぞえた。小型戦闘機だ。

「どうしてソラリスが知っているんだ」蟹王八宝斎はブリッジに上がってくるなり叫んだ。「わしの情報網がソラリスに漏れるはずはない」近くにいたSPOCHにくってかかる。

「B兵器のモルモットが欲しくてな」サブルーチン、何という男だ。

「私が呼んだのよ」

「艦載機は何機出せる?」獅子丸がインターコムに向かって叫ぶ。

「何？ 8機？ まあいい全部出せ」戦闘機のビーム――もちろん、戦艦の装甲を貫くほどのパワーはない――が断続的にゴータマをおそう。大物のおでましか。

「ヒエー、天井がなくなってしまっただ」黄金丸だ。何と、迷路はゴータマの着陸地点の下まで来ていたのだ。ソラリス機のビームで、ぽっかり穴が開いてしまった。

「真っ白じゃない」イフが叫ぶ。

「まあええべ。こっから上がるだ」

「何か見えるぞ」チャイが指差す。なるほどぼんやりと黒い影が見える。巨大だ。

「ゴータマ！」ミーナが驚きの声をあげる。

「行ってみるだ」好奇心の強い黄金丸、すでにゴータマに向かって駆け出している。

「待って」言いながらイフも続く。なんだかんだで、ほとんど全員が走り出した。穴に残ったのは姫と老師だけだ。

「でっけえなあ。よっしゃ、へえってみるだ」艦載機格納庫が開いている。

そこには試作の新型戦闘機があった。

「おおい、みんな。乗っど、乗っど、ドンパチやるだ」

戦況はおもわしくない。味方の脱出カプセルが飛ぶたびにサブルーチンは歯ぎしりをする。大物が出てきたらB兵器を使ってやろうと企んでいるのにこのままでは艦載機が全滅してしまう。

「うわっと」突然、索敵手がすっとんきょうな声をあげた。大物だ。おそらく巡洋艦。「試作機が」猫ダンナの声も同時だった。視界を補正するCG映像に、試作戦闘機の姿があった。ソラリス戦闘機の群れに向かっていく。ソラリス戦闘機の後ろには巡洋艦が伸び上がってくる。

「やっほー。打ち壊しだべ」

「ちょっと、静かにしてよ。操縦しているのは私なのよ」イフが黄金丸をたしなめた。「ほほう」モニターで試作機のパイロットを見たサブルーチンはほくそえんだ。

「バイザー・ヘルムスを起こせ。蚊を連れて偵察機で巡洋艦に取り付くぞ」B兵器のテストができる。サブルーチンの額がキラリッと光った。

黄金丸たちの活躍でソラリス軍は撃退された。戦闘機は岩の上で〝はやにえ〟になっているし、巡洋艦もほうほうのていで逃げ出した。黄金丸たちの変態飛行に恐れをなしたのだろう。低次元な戦いであった。B兵器のほうも、寝てしまったバイザーがモルモットになってしまったが、テストができたという点では成功と言えよう。バイザーの体を調べればいいのだ。

戦い終わって

姫、B兵器、そしてソラリスの食糧、すべてを手にいれたサブルーチンは戦艦ゴータマの作戦室で報告を待っていた。ほどなく発進の準備が整うはずだ。

作戦室にSPOCHが入ってくる。

「あの小僧はどうした？」クーロン茶をすするとサブルーチンは聞いた。

「はっ。じつは、ヤツはシキジョージの門弟だったそうです」SPOCHは言葉を濁した。

「だった…？ と言うと？」サブルーチンの目が細くなった。

「ええ、日頃の行いが悪いとかで、正確には女性関係なんですが、破門というよりも、新しい拳法を作るんだと、仲間を引き連れて」

「はっはっはっ」サブルーチンが笑っている。SPOCHはギョッとした。

サブルーチンもまた最近のシキジョージ拳法、色即八方拳には不満だった。今の色情寺拳法には精神面での充実がない。色情なくしてなにがシキジョージ拳法なものか。

「なかなか見どころがある」サブルーチンはすっかり黄金丸が気に入ってしまった。「あやつを連れていくぞ。ハヌマーンの称号を与えてもよかろう」

轟音をあげて発進する戦艦ゴータマ、その中に黄金丸たち4人と1頭の姿があった。

戦闘メカの設定は、小平市の小山田正人君と、和歌山市のアイス・スキュバス君です。

サ：これ何？　ひょっとしてストーリーのつもり？　あー、恥ずかしい。読んでる方が赤面するじゃない。

オ：そうや、ギャグは面白くないし、戦闘シーンはろくに書けてないし、ラブシーンはないし、こんなのカスですよ。

ア：内容についてだがな。このゴータマとかいう戦艦は着床してると書いてあるが、どうやって降りた言うんだ。まさかとは思うが、このまま飛び立つなんて、某ヤ○トみたいなまねはせんだろうな。

ニ：残念ながら、飛び立つって書いてありますよ。

オ：もしかして、下が氷やということ忘れてるんとちがうか。

ウ：確かにスペースポートやとは書いてないな。

カ：そうすると、こいつは逆噴射か何かであたりの氷を溶かしまくったあげく、平面になってるとは限らない地表に着床するわけですな。

サ：これはコケるな。

カ：百歩譲って、下は平らだとしてもですね……。

ウ：あかん、下は水や。

オ：ちょっとまて。水の氷とは限らんて書いてありますよ。

ニ：もしかして水素とか酸素とかが凍ってたんだったら、そのほうがえぐいでしょうね。

ア：まあ、ここはいちおう着床したと書いてあるんだから……。

ニ：無理ですね。たとえ地表についたとしても二度と上がってこれませんよ。雪の下で氷づけですね。

オ：でもこの戦艦、ラストで飛び立ってますよ。

ウ：たぶん幻想やね。

サ：ところで、うち小型戦闘機なんて出すの？

ニ：どうしても出したい言うんなら地上基地の戦闘機でも出してやればいいでしょ。

サ：でもこれ、ビーム砲ついてるって書いてあるわよ。

ウ：大気圏内でか？　頭、痛てー。

カ：おもしろいから、そのビーム使えることにしとけよ。

サ：きゃー、うちの巡洋艦まで大気圏内へ降りてる！

ア：そんなもん派遣した覚えはないから、きっと向こうは夢でも見たんだろう。

カ：さっきのビーム砲の話ですけどね、主人公のいる地下迷路の天井にビーム砲が穴を開けたって書いてあるでしょ。

ア：ふんふん。

カ：ビームというのは、荷電粒子砲ですから、爆発力はないんですが貫通力はあります。だからまず、ビームの当たった地表の氷や雪が蒸発しますね、この蒸気はまあ上へ行くからいいとして、次に土や岩を溶かして迷路の天井に穴を開けてますね。この場合蒸気となった土や岩や迷路の構造材が下へふき出します。しかもビームは床面にも当たることになりますからそれが溶けた蒸気も下へは行けないので上へ広がります。これだけのことが一瞬のうちに起こるわけですから、迷路内にはまず熱波がふきぬけ、その次に土や岩の溶けた高温の蒸気が衝撃波となっておしよせます。はっきり言って、穴があくのを目視できる距離にいた主人公たちはどうなると思います？

サ：死ぬな、これは。黙とうでもしましょか。

ア：まあ、それも気の毒だから、これはビーム砲ではなくミサイルだったことにしてやろう。

オ：向こうが泣いてたのむならね。

ニ：そんなことしても主人公はどうせ次で死にますよ。この試作戦闘機は大気圏内では飛びませんから。たとえ飛んでも離陸時にねらいうちされて終わりですよ。

サ：大体このミーナ・ダリルとかいう女の子に戦闘機を操縦する能力があるなんてどこにも書いてないわ。そのうえ単座だってことになってるし。

ウ：どうやってもこれは死ぬな。これ以上どうやって助けろいうんや。

ニ：速度0、高度0で使える射出コクピットを設定してあげましょう。ただしこの状態で中の人が無事かどうか知りませんけどね。まあ重傷ですよ。

ア：次にこのバイザー・ヘルムスとB兵器のテストに関する部分が説明不足で理解不能だな。もうちょっとちゃんとした文章を書いてほしいものだ。

カ：そういえば、サブルーチンの作戦というのは何だったんでしょうね。

オ：それはたぶん、黄金丸たちに偶然ダクトを発見させ、また偶然姫を発見させ、たまたまあった試作機に乗り込ませ、ソラリス軍のお情けで生還させるという見事な作戦なんですよ。例の輸送船と食糧庫についてはとても作戦といえるようなものではないですしね。

ア：ところでうちの食糧庫には、何かやっかいなものが入ってなかったか。

オ：そういえば、常温で爆発する化学薬品がありましたね。

ア：それじゃ、もしゴータマのなかで1つでもそれを開けたら、誘爆して終わりだな。

ニ：ええ、ゴータマが奇跡的に離床したとしての話ですけどね。

サ：はっきり言って、今回のストーリーは『オー○ィーン』以下だね。

戦いすんで、気がふれて。あ、ちょっと違ったかな。

宿題に、借金取りに、下宿の大家に、入稿の締切、戦う相手はいろいろあれど、戦士の疲れは皆同じ。戦士たちは傷んだ羽根を休めに、一路イーストコーエンテイに向かう。⬆エンタープライズの本拠地、喫茶店「マレッタ・クレージュ」

判定!!

●おっと修正予算

裁きを下す前に、1つお知らせがある。工場申請のことだ。通信がアイチ圏で迷っていたとみえて、今ごろになって申請が届いちゃったのだ。ゆえに、ソラリス軍団の決算は＋80ＹＡＭＡの修正だ。

●経済政策どうかいな

ソラリス軍団は、おおむね先月と同じ方針だな。それでは、エンタープライズの政策を、つついちゃおう。「借金してでも、投資はまもる」というのは、じつに見上げた根性だ。ほめちゃおう。ただし、ゆうておくが、神様ローンは前借りオンリー。赤字がでてから、泣きついても知らんもんね。

株式は、おお、すんばらしい。200万株ちかくも、買っておる。株は、こうでなくちゃいかん。

つぎは、輸出品目。抹香臭い商品がやけにおおいな。あんまりあやしげな暴利をむさぼると、バチあてるぞ。宇宙キリンの皮に、手書きした経文。500ＹＡＭＡ。自然保護団体への寄付で、50ＹＡＭＡ減額しよう。乱獲はいかんぞ。

鉄腕音クーロン茶は、ボダイ星の電気植物を原料にした、ほうじ茶。そのほか、仏壇、線香、漢方薬。さて、このうち漢方薬は、先月の駆逐艦沈没によるイメージダウンで、約3割の値下がりだ。

●いちゃもん爆発

こ、これは、すごい。こうまで叩かれては、立つ瀬がない。まさか、離着陸に反動推進を使うとは思えんが、ビーム砲はまずい。昔、シベリアで石油パイプを作ったとき、パイプの暖かさでツンドラの地面が融ける事故があった。氷のトンネルにビーム砲を撃ったら、洪水・地盤沈下まちがいなしだ。エンタープライズは何もかも放り出して逃げ出すしかない。観光客たちには、自分で脱出してもらおう。謎の生物兵器も財宝も、いっさいがっさい氷の下。唯一の救いは、損害が少ないことだろう。

ところで、エンタープライズの人命軽視はあいかわらずだな。せっかく貸し出したエスパーを、モルモットにしようとするなど、言語道断。何もしないうちにストーリーが終わっていて、かえって幸運かもしれんぞ。

今回の、ストーリー評価は、エンタープライズの完敗。姫もなし。宝もなし。領地も、B兵器も何もなし。ただし、サブルーチンと黄金丸の出会いは、実現できる。もっとも、ソラリスはこの星域に船をおいてない。つまり、DLM-3は持ち主不在。ロリアナ姫は行方不明。という結果になるのだ。

●無残!! 宇宙戦闘

さあて、お待ちかねの艦隊戦だ。今月は、両軍共になかなか積極的に戦っとるなあ。密集艦隊で、パトロール。これでこそ、宇宙艦隊だ。では、星区ごとに見てみよう。

まず、N1-1星区。両艦隊、ほとんど同じ軌道を並行しておる。始めから、激しい魚雷とフェーザーの応酬。おお、どんどん消耗する。勝負あり。エンタープライズ側はクシャナ以下3隻が全滅。ソラリス側も、大破ないし中破。

つづいて、N2-1星区。両軍、真っ向から、接触コース。お、雷撃開始。魚雷が飛び交う。両軍とも、つぎつぎと沈没する。結局、ソラリス側はティベリウス以下4隻が、全滅。エンタープライズは、ガンジー以下3隻を沈められながらも、かろうじて勝利をつかんだ。最後の、S3-A星区は、ソラリスの不戦勝。

読者のみなさん、そろそろヤタタウォーズの遊び方がわかってきたでしょうか? 我々神様軍団としましては、さらにおもしろい企画を考えていきます。誰の挑戦でも受ける。我々に不可能はない!

判定表

項目	判定
主人公は魅力的な人間に設定されたか	○
作戦は独創的か	△
作戦は論理的か	×
ユニークな新兵器を使ったか	×
ヒーローはピンチにおちいったか	○
戦闘シーンは豊富にあるか	○
ほかのスタッフも活躍したか	△
水着の女の子は出てきたか	×
超能力者を有効に使ったか	×
戦死者、負傷者はなかったか	×
シリアスなシーンはあったか	×
キーワードを半分以上使ったか	×
アイチ圏人は登場したか	○
王女を獲得できたのか	×
義勇軍はかけつけたか	○
艦隊戦ははでだったか	○
サブルーチンは武器をとったか	×
貿易でもうけたか	○
食料は足りたか	○
データ類を有効に使ったか	×
戦利品はあったか	×
株式投資に積極的か	◎
観光地に被害をあたえなかったか	×
ワカサギ釣りをしたか	×
寝返った兵はいないか	○
サンドイッチをたべたか	×
星占いをしたか	×
サルベージは成功したか	×
雨は降ったか	×
エンタープライズはこの判定に満足か	×

判決!!

今月は、じつに厳しい戦いだった。とくに艦隊戦は、厳しいなあ。両軍あわせて、沈没した艦10隻、死者1800人に及ぶ悲惨な戦闘だった。

密集艦隊の欠点がもろに出た戦いだった。ひとたび戦闘に負けると、失う艦の数の多いことったらない。このままのペースで、艦や人員を消耗すると、今後の戦闘に大幅にさしつかえるぞ。しーらないっと。

さあて、今月の総合成績だ。ストーリー合戦および宇宙戦闘の結果、「ソラリス軍団の圧勝」をおごそかに宣言しちゃう。この判決には、もはや疑問の余地はまったくないだろう。

決算報告。エンタープライズは、前月の赤字は解消できたものの、ソラリスに比べると経済状態はおもわしくない。今月は、ソラリスおよびエンタープライズ両方の決算書を載せてしまった。ちーと読みづらいが、比べてみると違いがよくわかって、おもしろいぞう。

ヤタタ・ウォーズも、3回目をむかえて、義勇軍読者の参加がふえてきた。うれしいね。

東銀河の「罵倒砲」。あまねく神々にウケたので、ZABUをあげちゃうことにした。ソラリスのいちゃもんもすごい。全部あわせると、ストーリーと同じくらいの分量だ。努力と迫力にも、ZABUを進呈しちゃおう。

ヤタタ・ウォーズでは、おもしろいハガキ、めだつハガキ、いつでも、いくつでも大歓迎だ。待ってるぞう。

では、グッバイエブリボディ!

決算書

		エンタープライズ		
		DATA	入金	出金
元金			672.38	
増員費用			—	なし
貿易	輸出		5470	—
	輸入	食費	—	39.024
			—	—
株式投資				1312.5
工場供託金		1カ所	—	100
新兵器開発費			—	0
基地設営費		1カ所	—	50
戦闘	N2-1	○3隻沈没	—	162.5
	N1-1	×3隻沈没	—	125
	S3-A	×進出せず	—	0
	S3-9	脱出推力	—	8.5
資源開発		N2 1	60	—
人件費	給与	4875人	—	73.125
	危険手当	2750人	—	13.75
	エスパー料		—	70
	賠償金	1125人		1687.5
占領地上納金			700	—
ZABU		バトー砲	100	
小計		—	7002.38	3641.899
総計			3360.481	YAMA

		ソラリス		
		DATA	入金	出金
元金		修正+80	3145.9	—
増員費用			—	なし
貿易	輸出		2345	—
	輸入	食費(+姫)	—	41.6
		基地備品	—	121.5
株式投資				1.8
工場供託金		3カ所	—	300
新兵器開発費		基地用ミサイル	—	25
基地設営費		1カ所	—	50
戦闘	N2-1	×4隻沈没	—	150
	N1-1	○	—	143.5
	S3-A	○不戦勝	—	100
	S3-9	—	—	—
資源開発		N1 1, S3 A	9000	—
人件費	給与	5000人	—	75
	危険手当	2600人	—	13
	エスパー料	—	—	—
	賠償金	神々/750人	2	1125
占領地上納金			600	—
ZABU		イチャモン	100	
小計		—	15192.9	2146.4
総計			13046.5	YAMA

ロリアナ姫のひと言

せつかくバカンスを楽しみに来たのに、閉じ込められたり、周りで戦闘がはじまっちゃったり、ひどいめにあつちゃつた。いつもならこんなとき、なにかとつても楽しいいたずらを考えつくのに、出番がなくてつまんなかつたわ。

でも、私好みの男の人に会えてうれしかつたのも確かね。

これからどこへ連れてゆかれるのか知らないけど、きつと、また楽しいことがあるに違いないわ。だつて、新しいところには、きつと新しいいたずらの種が待つているに違いないんですもの。うふ、た・の・し・み。期待しててね。

読者からのお便り

ヤタタ義勇兵のおたより

東京都 青梅市の山下徹也

「ヤタタ・ウォーズ」期待できそうですね。ちなみにぼくは兵士となって参加はしません。理由はかんたん。たんに味噌煮込みうどんが怖いだけです。しかたがないから10m上空のほら穴から虫めがねで見守ります。くやしかったらぼくにプレゼントをあててみろ!!

M：けっ、味噌煮込みが怖くて、味噌カツが喰えるかってんだ。ぼくは、しゃちほこだって怖くないぞ。くやしかったら、義勇兵になって戦ってみろってんだ。

◐

静岡県 沼津市の池田弘明

くおらーっ、〝YATATA WARS〟では、私は東軍になってしまうではないかっ！ こっこの大のアンチ巨人の私に東軍に加われというのかっ！ ようし、こーなったら東軍の足を引っぱってやるもんね。

M：そうですか。わたしも巨人は大嫌いなんですね。というところで、いっしょに戦ってみようじゃありませんか？ 期待してますよ。ええ、ええ、足ぐらいどんどん引っ張ってもらおうじゃありませんか。覚悟はできてますって。お好きに攻めてちょうだい。

◐

横浜市 戸塚区の秋山創介

燃え上がれ！ YATATA WARS！（プレゼントください）

M：まあね、燃えてみましょう。過激ファイアーしてみましょう。若に生きようじゃありませんか。若いんだものねえ。そっ、それが大事なんですよ。私はたったこれだけの言葉でプレゼントをもらおうという気合の入れかたが気に入りました。

◐

千葉県 山武郡の橋本佳典

YATATA WARS 義勇兵候補！

M：いやあ、盛り上がってくれてますねえ。ええ、もちろんあなたの出番は用意されてますよ。それだけの闘志があればきっと千葉の山奥から出てきても義勇兵として立派にやってゆけるでしょう。楽しみです。

ファンのおたより

神奈川県 横浜市の田中英樹

新連載のYATATA WARSいいですね！ それから、私にもプレゼント当ててくださいよー。まだ1回もあたったことないんだからー！

M：君は、なにか？ 新連載ものをほめれば、それでプレゼントがもらえると思っているのかな。もっとヤタタをほめちぎりなさい。プライドを捨てて書きたまえ。それくらいの気合がほしいところです。求めよ！ されば与えられん！

◐

住所不定 鳥取商校の谷口明生

YATATA WARS 女の子がかわいい。どうなるか楽しみです。期待して待っているのでおもしろいものをのせてください。

M：いやあ、期待してください。ええ、もう女の子はかわいいし、へたをすれば酒池肉林の大騒ぎになりますから、どうぞ期待してください。

◐

鶴岡市の佐藤剛

YATATA WARSはおもしろそうだとおもった。

M：うむ、あなたはたいへんカンのいいひとです。そのとおりです。

◐

北海道 札幌市の柴野三郎

なんかまたおそろしいことをやり始めるつもりですね。ヤタタ・ウォーズとかいうやつですよ。ボクは絵は描けんしシナリオもつくれんしプログラムもろくたらもんがつくれません。でもおもしろそうだなー。

M：ぼくだって、自慢じゃないけど絵なんか描けません。シナリオだって無理だし、いわんやプログラムをや。仲良くやろうじゃありませんか。なんだって楽しめばいいんです。だから、おたより待ってます。

ヤタタなんか、やめちゃえ！

神奈川県 秦野市の太田智

今月はヤタタ・ウォーズとか変なものがあったので買うか買わないか迷った。

M：でも、けっきょくは買ったんでしょ。あなた、なかなか根はいい人みたいですね。きっとヤタの神々のご加護がありますよ。だから、来月も買うように。

◐

東京都 中央区の祐成好規

ハハハ、あのヤタタ・ウォーズはなんですか？ もう、あまりのバカバカしさに文句も出ません。好きにやってください。もう、おじさんには理解できないところまで行ってしまいました……。

M：まあまあ、そうおっしゃらずに、このへんで若い心を取り戻してみませんか。25歳でおじさんだなんて、悲しいじゃないですか。ここは一発義勇兵にでもなって、若くなりましょうよ。若く……でも虚しいですかね。

◐

大分市の仲間寛

これが愛知圏からの手紙だ!!

さあ、みなさん、いよいよアイチ圏人の書いたお手紙を公開します。これです。アイチ圏してますね。

私は、東西どっちにもつくことなく、ALL-ROUNDな商人としてどちらとも売買していくつもりである。

アイチ圏稲沢市のRYKSDより

SPOK:こういうのって、寿むーん坊って得意じゃなかったっけ。

MOON:えっ、ぼ、ぼくが。

S:うむ、じつに日和見(ひよりみ)主義的で、同胞はどうなろうと、自分だけは助かろうなんて寿そっくりだね。

M:あっ、よまれてました? ぼくの性格。だってぼく、生まれは岐阜ですから東軍とはいっても、かなりアイチ圏の勢力下にある地域で育ったんです。多少は影響を受けててもしょうがないでしょう。

S:なんか、問題をすげかえられてるような気がするが、いいだろう。所詮(しょせん)、おまえは非論理的なのだ。

M:それはいいけど、スポック博士。この人、なんか勘違いしてるようですね。「東西どっちにつくこともなく」なんて、どっちかにつけるとでも思っているんですかね。

S:おまえもわからないやつだな。アイチ圏人は非論理性のかたまりだって言ってるだろう。気が向けばどっちかについて大儲(もう)けしようという調子のいいことを、本気で考えているというのも、アイチ圏人のアイチ圏人たるゆえんではないか。この日和見性といい、楽天性といい、ほかのどこにこんな人間が見つかると言うのだ。

M:ごもっとも、ごもっとも。ほかのアイチ圏人のみなさんも、これを見て怒るなりなんなりしたら貴重なご意見をおよせください。せいぜいその思考パターンを研究させていただきます。では、これにて。

P.48からの「YATATA WARS」なんだあれは!? あんなくだらないことより、もっとゲームの記事を載せるべきです(とくにファミコンの)。

M:はっきり言って、あなたは暗い性格です。

◐

大阪府 高規和彦

YATATA WARSとはなんて名前だ! もちっとかっこええ名前のほうがええど!

M:確かに、あまりかっこいいとは言えないかもしれません。でもシャレですからね。シャレ、わかります? おとなになりましょうよ。六本木あたりでは「ヤタタ」と合言葉を言わなければ口もきいてもらえないそうです。

◐

岩手県 二戸市の路奥英範

ヤタタ・ウォーズ や○てほしい。クイズです。○のなかはなんでしょう。

1、め 2、っ

こたえ:1、でした。

M:そうかよ。そんなにおもしれーかよ。じゃ、どんどんやるからよー。期待してくれよな。まっ、とりあえず、ご声援ありがとう。

違うって? まあいいじゃないか。かたく考えることないよ。そんなもんさ人生なんて……。

◐

千葉県 八日市の太田武志

ヤタタ・ウォーズのギャグははらがいたい。読んでいて涙がでた。さいこう。

この2つはほんのジョーク、はっきりいってくだらない。

M:まどろっこしい性格だね。おまけに暗いよ、こういう言いかたする人って。

◐

兵庫県 芦屋市の神谷善則

ヤタタてケンシロウのヤタタと関係ありますか?

M:むーん……。スポック博士、なんか言ってやってくださいよ。ぼくは疲れました。

S:非常によくわからない、この幸せ者に長寿(ちょうじゅ)と繁栄を。

◐

日大農獣医学部の山崎光一

YATATA WARSっていうのはなんなんですか。アイチ圏の人が見たらおこりますよ。

M:当然です。彼らの思考パターンは不条理に満ちています。だから、いちいち怒ったとか、よろこんだとか言っていたら疲れてしまいます。気にしないでください。

寿むーん坊のひと言

むーん、ぼ、ぼ、ぼくは寿むーん坊なんだな。ぼくはパーティーが好きなんだな。で、で、でも、ぼくはパーティー券を無理やり売りつけられるのは、好きじゃないんだな。

この間、ぼくが国道246号を気持ちよく走っていたら、なんだか知らないけど白いオートバイに乗ったおじさんがよって来て「赤いのと、青いのと、どっちがいい?」なんて無理やりパー券を売りつけようとするんだな。で、「ぼ、ぼ、ぼくはお金があんまりないんだな。だから、パー券なんていらないんだな」と断ろうとすると、「じゃ、赤いほうにするか? 赤いほうはノーカットのSMビデオが見られる特典付きだよ」なんて言うんだな。おまけになんと、パー券の収益は国のお金になるそうなんだな。困っちゃったよ、ほんと。でも、そのうちぼくと話をするのに疲れたらしくて、「もう、いい! じゃ左側追い越していい! ほんとは110キロオーバーは確実なんだぞ。運のいいやつだ。まったく、ばかと話してると疲れてしょうがない」なーんて、自分が人のことちゃんと計測できなかった弱みで許してくれたけど、ぼくはとっても疲れちゃった。

ここで教訓です。

1、いらないものを売りつけられそうになったら、「いらない」とはっきり言おう。

2、弱みにつけこまれないように、走るときは計測されないように十分安全な速度で走ろう。

以上、寿むん坊のひと言でした。

ヤタタニュース

恐怖の背中宇宙

イーストコーエンディのMICMACプロには、「恐怖の背中宇宙」という怪談が伝わっている。

MICMACプロでは、「暗いうちに寝ようね」が合言葉になっているようなタイムテーブルで仕事をしている。朝日を背に、小鳥がさえずる声を聞きながら床に着くのは、なかなかどうして気持ちのいいものだ。

そんな時間帯に仕事をするのに慣れている我々も恐れているものがある。恐怖の背中宇宙だ。

夜中に机に向かっていると、時折、トントンと肩をたたくものがある。なにかと思ってふりかえると、そこには真っ黒な宇宙空間が広がり、その中に無数にちりばめられた細かい星々が、おのおの淡く光り輝いているというシュールな光景に遭遇するのだ。

これは、物理学的に解説すると、スポック博士の黒いシャツに塩が浮いて細かい星になり、そこここにフケの1等星が輝いているという状態だ。

この現象は一種のバロメーターになっていて、ほとんど全員の生活衛生状態が同レベルにあるから、MICMACが総体として、非常にクリティカルな状態、言い換えればコンディション・アラートにおちいったことがわかるのである。

このほかにも、歩くフェッセンデンの宇宙はいろいろあって、「怪奇、頭宇宙の逆襲」とか、「ジーパン宇宙の都こんぶ」などなど、枚挙にいとまがない。

我々は、この世界にはまだまだ未知の文明、未知の環境の中に新種のフェッセンデンの宇宙が存在すると確信している。もし、この種の宇宙に関する情報があれば、ぜひ、当MICMAC・コズミック・リサーチの係まで通報願いたい。

姓はもと、名はのりゆき、以後お見知りおきを。よろしく!

西軍の祭「GYON」である。恐しく長い歴史を持ち、荘厳で情趣にあふれる。

ナカジオ皇帝の世迷い言

私は、最近カレーづくりにもえているのだ。カレーは男のロマンだ、と古くから言われているとおり、あれをつくっているとき、ついつい「男に生まれてよかった」と思ってしまう。

カレーづくりの信条

・上品な辛さを心がけること

・愛情をそそぐこと

・「暗く1人で」じゃなくて「みんなで、明るく」を目標とすること。これさえ守れば、「えもいわれぬ桃源郷」まちがいなし、さらにもう少々努力すれば、カレーでトリップすることも可能です。

ただ、カレーあそびは、一歩まちがえると危険ですから、くれぐれも子供1人ではやらないように。

さあ、戦じゃあ〜、イケー！
昔は、こんなコスチュームで戦争をしていたそうです。
ちなみに私は、扉イラストのもとのりゆきです。

東軍の祭は威勢がいい。火事とけんかが付きものだ。

出た！三等身美人

風太郎も水着になれば、女らしい(かな)

きゃっほ〜い。風太郎だぞ。あたし、いま、海に来てるんです。や〜い、うらやましいだろう。

本当は、暑いから雪山なんかへ行きたかったんだけど、ちょっと、お財布がいうことをきいてくれなくてね。そんなわけで、今、伊豆の海岸にいるの。太陽がぎらぎらして、髪を吹きぬける風がとっても気持ちいいの。宿題なんかやめて、君も海にいらっしゃいな。

ところで、見て見て、この水着。ビキニってのがちょっと気になったんだけど、思い切って公開にふみきりました。ねっ、なかなか可愛いでしょう。

あっ、そこの君、さっそく紙とペンなんか出しちゃって、わたしにファンレターを書こうっていうのね。あなたってとっても可愛いわ〜。

えっ、あたしじゃなくて彼女に書くの。なんですって、あたしは足が太くて趣味じゃないですって、うるさいわね。あんたなんか「べー」だ。可愛くな〜い。

べ〜

シューパマンの所在判明

ここしばらくの期間、行方不明になっていたシューパマンの所在が判明した。なんと、イラクのバスラというところで飛ぶ能力を失い、そこで立ち往生していたのだ。シューパマンがイラクの情報を送ってきたので公開しよう。

「イラクは、今、戦争をしている。今朝、MIG-23がペルシャ湾に向かって飛んで行った。

砲声はほとんど毎晩聞こえるが、暑いので早朝と夜しか地上戦はやらない。しかも、せいぜい15分ぐらい。いったいどういう戦争をしているのだろう。

でも、ときどき流れ弾がこっちへ飛んでくるので、すこし恐ろしい。」

「イラクの少女たちは、もーのすごく可愛い。10歳ぐらいまでの子が一番かわいい。写真を撮りたいのだが、うっかり撮ると親が怒鳴り込んでくるのでいらいらしている」

ここで、書き添えておかなければならないのは、シューパマンは第1級のロリコンであるという事実だ。日本にいたころのシューパマンはランドセルを見ると、よく鼻血を出していたものである。そんなシューパマンが女の子の写真も撮れない境遇にあるなんて、考えるととてもかわいそうである。

ミサイルが飛んでこようと、大砲で撃たれようと、気にするようなシューパマンではないが、このままでは、死んでしまうかもしれない。

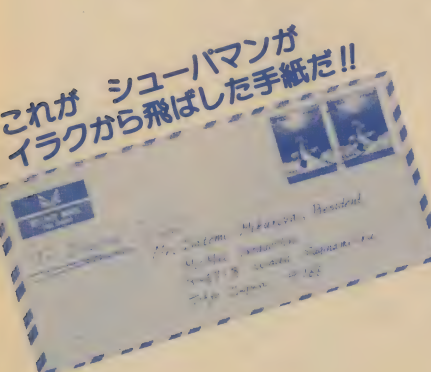
そこでだ！シューパマンファンの諸君！シューパマンにファンレターを書こう。読者のみなさんからの貴重なお手紙はMICMACが責任をもってシューパマンまで届けようではないか。とくに、女の子の写真入りだと彼もすごく元気づけられるだろう。シューパマンを救おう。救ってやってください。

「P.S. みなさんからのお手紙だけが、たのしみの毎日です。私を救ってください。お願いです」

これが　シューパマンがイラクから飛ばした手紙だ!!

コンピューターバラエティショー

GAMEジョッキー

浴衣の天才、ドクトルだみおの絶望、慈愛、福音に満ち満ちた幻滅シリーズ！　論旨爆発、流体力学、安藤寿男まちがいなしのプログラム引っさげ君に挑戦だ！

よう、みんな。またまたゲームジョッキーのページがやってきたな。これまでは編集の関係上はがきがなかったからリクエストを採り上げることができなかったが、それも集まってきたのでいよいよ本領発揮といこうか。

さて、今回のリクエストは千葉県は匿名希望から。

内容はピンボールゲームの作り方を教えてくれとのことだが、よりによってわかりやすいようにBASICでやってくれとはまたえらく虫のいいことを言うじゃないか。しかしいいとしよう。うれしい第1号のリクエストだ、大サービスしてやろう。だがピンボールはプログラムとしてかなりのサイズになるので、質問の内容を絞って答えておこう。さて、はがきを読むと君のわかっているところは、

●VX、VYをボールの速度のX成分、Y成分とし、さらに0≦VX≦1　0≦VY≦1とする。

●X、Yをボールの位置とする。

●つねに、X、YにVX、VYを加えることによってボールを動かす。またVYは重力加速度がつねに加算される。

つまり、ボールを動かす部分に関してはいちおうわかっているということだな。じつはここにすでに問題があるのだが、まあそれはさらに本格的にピンボールをプログラムしはじめれば気がつくことだし、間違った方向に考え方は進んでいないので置いておこう。では、悩んでいるところだ。

●ボールの行くべき所に壁またはフリッパーなどがある場合にVX、VYを変化させる。

●ボールの行くべき所に反射するものがあるときはVX、VYを適当に加える。

ここでは1つ大きな間違いをやらかしている。後の「VX、VYを適当に加える」というのは気がついていないようだが前とまったく同じことなのだ。そこでこの2つを合わせて言い換えてみよう。

●ボールの行くべき所に反射するもの（壁、フリッパー、ダンパー、ターゲット、バンパー等）がある場合にVX、VYを適当に変化（加えたり、引いたり、符号を変えたり）させる。

これでかなりはっきりしただろう。しかしこれからが大事だ。やるべきことはこれをプログラムにすることだがこのままでできるわけがないのだ。そのために問題をさらに細かくしていって、最終的にものにするという方法をとることにしよう。このやりかたをトップダウン・プログラミングといって、非常にプログラムをつくりやすい方法なのでぜひおぼえるように。さてやってみよう。

まず「ボールの行くべき所に反射するもの（壁、…）がある場合」というところに注目してくれ。ここをさらに分けると、こうなる。

① ボールの動く先のデータをとってくる。

② そのデータが反射を引きおこすものかどうかを調べる。

ここでピンボールのことを考えてほしい。あのゲームに出てくるもので反射しないものといえば穴（ムーンボールでのキャプチャー）とボールキーパー（ミッドナイトマジックでボールをいれるところ）ぐらいのものだ。そこで②を考え直すとこうなる。

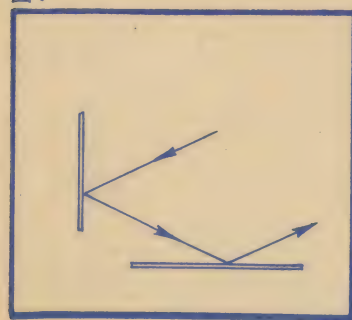
② そのデータが空白または穴またはキーパーでなければ反射の処理にはいる。

さあ、これで問題ははっきりしただろう。残るは反射の処理だけだ。これはいろいろあるので、図解で説明していくことにしよう。

図1を見てくれ。これが第1の反射のパターンだ。2つ反射が書いてあるが、どちらも形としては同じなので、プログラムの上では

質問
ピンボールゲームの作り方を教えて下さい。（わかり易いようにBASICでおねがいします）
＊ぼくはここまでは考えられました。
・VX, VYをボールの速度のX成分, Y成分とする。(0～1)
・X, Yをボールの位置とする。
・つねに、X, YにVX, VYを加えることによってボールを動かす。また、VXはつねに＋される〔重力加速度〕
・ボールのいくべき所に壁又はフリッパーなどがある場合、VX, VYを変化させる
・ボールのいくべき所に反射するものがある時はVX, VYをてきとうに加える
で、最後と最後から2番目の処理の方法がわからないので教えて下さい。
ぜひともおねがいします

図1

サブルーチンとして扱えるからなにも気にしなくていい。これは処理としては壁などの反射したとき加速しないものだ。これをいままでのようにプログラムに直るような形で書いてみよう。

壁が縦の場合。
VXの符号を反転する。つまり、
VX=－VXとする。
壁が横の場合。
VYの符号を反転する。つまり、
VY=－VYとする。

次は図2だ。これはゴムの枠が付いているやつ、ダンパーとかバンパーとかの処理だ。これには反射するときに主にふたつのパターンがある。

図2

パターンその1

ゴムの弾力によって上に跳ね返る。

パターンその2

加速しながら、下にむかって跳ね返る。

プログラムではこれはランダムに選べばいいと思う。この他にもいろいろなパターンがあるが、基本はここに挙げた4つの場合なので後はこれをもとにしてつくっていってくれ。で、匿名希望君はこれを実際にプログラムにしてみてほしいとのことなのでやってみよう。

〈プログラム〉

これはPC-8801／8801シリーズならそのまま走るようにつくってある。他のマシンでも30000行からのグラフィック、画面の初期化を書き直せばほとんどそのまま走るはずだ。見ればわかるようにこれはボールの動きをだいたい見せるために作ったプログラムだし、ベーシックということもあるのでいろいろ問題はあるがおおざっぱな雰囲気はつかんでもらえると思う。では解説しよう。

〈100－140行〉

100、110行のGOSUBは画面とボールの初期値をそれぞれ設定するためのルーチンへジャンプするためのものだ。メインは120－140行だ。ここのなかでボールを動かすサブルーチンである1000行へGOSUBしているわけだ。まったくかんたんという以外に形容のしようがないメインだな。

〈1000－1060行〉

1010行はボールを加速するルーチンだ。最大値を1にするとはがきにあるのでそうしてあるが、何度もいうがここには大きな間違いがあるぞ！ 1020行は移動先をX1、Y1なる変数に代入し

GAME JOCKEY ——— LIST

```
100 GOSUB 30000
110 GOSUB 10000
120 'LOOP
130 GOSUB 1000:'MOVE BALL
140 GOTO 120
997 '
998 ' MOVE BALL
999 '
1000 'MOVEBALL
1010 VY=VY+.01:IF ABS(VY)>1 THEN VY=SGN(VY)
1020 X1=X+VX:Y1=Y+VY
1030 PRESET(X,Y):CL=POINT(X1,Y1):PSET(X,Y),7
1040 IF CL<>0 THEN ON CL GOSUB 2000,2500,3000,3500
1050 PRESET(X,Y):X=X1:Y=Y1:PSET(X,Y),7
1060 RETURN
1997 '
1998 ' ﾖｺｵｷﾉ ｶﾍﾞ (COLOR 1)
1999 '
2000 PM1=VY:JM=1.2:GOSUB 5000
2010 VY=PM1
2020 Y1=Y
2030 RETURN
2497 '
2498 ' ﾀﾃｵｷﾉ ｶﾍﾞ (COLOR 2)
2499 '
2500 PM1=VX:JM=1.2:GOSUB 5000
2510 VX=PM1
2520 X1=X
2530 RETURN
2997 '
2998 ' ｶﾀｲ ﾓﾉﾉｳｴﾃﾞ ﾊﾈﾙ (COLOR 3)
2999 '
3000 PM1=VY:JM=.99:GOSUB 5000
3010 VY=PM1
3020 Y1=Y
3030 RETURN
3497 '
3498 ' ｶﾀｲ ﾓﾉﾉｳｴﾃﾞ ﾊﾈﾙ (COLOR 4)
3499 '
3500 PM1=VX:JM=.99:GOSUB 5000
3510 VX=PM1
3520 X1=X
3530 RETURN
4997 '
4998 ' ﾎﾞｰﾙﾉ ﾊﾈ
4999 '
5000 PM1=-PM1*JM
5010 IF ABS(PM1)>1 THEN PM1=SGN(PM1)
5020 RETURN
9997 '
9998 ' ﾎﾞｰﾙ ｼｮｷｶ
9999 '
10000 'BINIT
10010 VX=RND(1)-RND(1)
10020 VY=0
10030 X=50:Y=0
10040 RETURN
29997 '
29998 ' ｸﾞﾗﾌｨｯｸ ｼｮｷｶ
29999 '
30000 'GINIT
30010 SCREEN 0:CONSOLE 0,25,0,1
30020 CLS 3
30030 LINE (0,0)-(0,199),4
30040 LINE (250,0)-(250,199),4
30050 LINE (0,199)-(250,199),3
30060 LINE (10,100)-(100,100),1
30070 LINE (200,100)-(150,180),2
31990 RETURN
```

NO.1

拝啓.

梅雨明けの待ちどおしい季節. 心も身もしめりがちになりやすい季節です.

さて. 突然の手紙は「BEEP」8月号のGAMEジョッキーの「ステラ・スター」のプログラム・リストを見たことから始まります.

あの「STAR TREK」をリアルタイム・ゲームばかりしているパソコンBOY & GiRLに紹介しようというのは良い試みだと思います.

しかも. おそらく数段グレード・アップして……

しかし. いくつかリストを見てみると明らかにおかしいと思える部分があります.

i) メインプログラム(メイン・ルーチン)は 100〜230行となっていますが. このプログラムには ENDがありません. つまり始点はあっても終点がないのです.

〈解決策〉

ヒミツ

ii) サブルーチンについては. サブルーチンの名前の入っている行と呼ばれる行とが一致していません.

プリンタでリストをとりながら解析やデバッグする場合はそれでもよいでしょうが. CRTにリストを出しながら解析する場合はサブルーチンを呼んでいる行からサブルーチンエンド(つまりReturn文のある所)までリストを出しながら解析するのが通常行なわれているパターンです.

サブルーチンの機能を相手にはっきりと伝えるためには. サブルーチン名はしっかりとサブルーチンの始点(トップ)に置くべきです.

見た所. 「ステラ・コマンド」はリアルタイムゲームではないようなのでスピードに関してはあまり問題ないはずです.

〈解決策〉

上で述べました.

iii) サブルーチン"マワリヲ ヒョウジ"(500〜720行)では. 主に状況の計算部分と表示部分とに分かれると思いますが. このプログラムではこの2つの部分がごっちゃになっています.

510行のGOSUB文は当然510行の前にあるものだし. 540行の計算部分も SH=…… として510行以前に置いたほうがずっと機能が明確になり. リストも見やすくなるはずです.

その点で 800〜910行はGOSUBにするメリットがみつかりません.

あと. できれば 510行〜580行は PRINT USINGを使って欲しかったです.

〈解決策〉

上で述べました.

ているわけだ。そしてそこのデータを1030行のPOINT命令によって読んでくるわけだ。1040行はなんともわけがわかりにくいが、ダンパー、バンパーなどの場合わけをしているのだ。つまり色によって場合わけしてあるのだな。そしてこのON—GOSUBからリターンしてきたら1050行で新しく書き直すのだ。

さてこの先はほとんど同じ形のサブルーチンが4つ並んでいるので2000—2030行を例にとって説明しておこう。

〈2000—2030行〉

2000行の〈PM1、JM〉に対する代入は5000行から始まるサブルーチンを呼び出すための準備だ。〈PM1〉はヴェクトルを、〈JM〉はそこの物の反射する力を表すパラメータだ。そして5000行を呼び出すと〈PM1〉に結果として変化したヴェクトルが入って帰ってくる。そして最後に位置の調整をしてリターンする。このあとのルーチンは読めばわかるようなものなので説明はしない。

ともかく、これで基本はわかったと思う。しかし、ピンボールはベーシックで作れるような甘いプログラムではないし、ここに今回載せたプログラムも本格的に使うには余りに穴だらけのルーチンだ。だからこれは参考程度にして自分で作るという気でやるように。

では、次の手紙にいってみよう。これは埼玉県八潮市の奥澤君からのものだ。内容は……おおっ！なんと！わだすへのちょーせんでばないがァー！ふふふ、私はうれしい！内容は直接載っている手紙を読んで欲しいが、「ステラ・スター」に対するいちゃもんだ。確かに君の言っていることはおおむね正しい。しかし残念なことに、君が一番最初に書いてきたそのメインルーチンの部分は、まだ頑張っている人がいるかもしれないから具体的に書くのは避けるが、私がわざと作っておいた穴なのだ。次のサブルーチンの文については確かにそうだ。最初にラベルを使って書いて、それからGOTO文やらGOSUB文やらを数字に直したのですっからかんと忘れておったのだ、わはは。3つめはなぜかというとあのゲームの拡張部分の関係なのだ。それが発表されないうちは確かにサブルーチンにするメリットもわかるまい。

すまんな。この4つめは確かにそうなのだが、私はやはり自分のTK-80BS（読者の大半は聞いたことすらない名前だろう）のレベル2ベーシック（なんと8キロベーシックなのだ）でもほぼ走るようにしたいのだ。

さて最後だが、これは君と私の使っている言語とソフトウェアの環境の違いから出てきているのだ。私はVAX（DECという会社のスーパーミニコン）の上のUNIX 4・2BSDでプログラムをするのが本職なのだ。多分もう気がついていると思うが、使っている言語は「C」だ。その感覚でプログラムを作ると、私のほうが遥かに鮮やかなプログラムになるのだ。しかし、君はなかなかみどころがある。今後も精進して頑張るように。

じゃあまた来月までお別れだ。リクエスト、質問、挑戦、企画、その他なんでも、待っているからどんどん送ってくれよな！ 面白いものはなんでもやるぜ！

私は、史上最強空前絶後古今無双のプログラマー！私は誰の挑戦でも受ける！だが、挑戦なしでは戦うことはできない！ゆえに君の手紙を待っておるぞ！

NO.3

iv) 1000～1040行では、誤入力をチェックしていません。
文字列などを入力した場合、Type Mismatch や Redo from 等のエラーがでることが考えられます。
そのような場合にも対応がほしいです。
＜解決策＞
1020行をPrint文に置き換え（；で終えます）、input$(1)等でコマンドを入力するようにします。
具体的には

```
1020 PRINT "3:…… 6:シールド";
1025 CM$=INPUT$(1)
1030 IF CM$<"0" OR CM$>"6" THEN ……
1035 CM=VAL(CM$)
```

としたほうが良いのでは。

v) 3500～3580行では FOR-NEXTと IF文は不用です。
よくリストを見なおして下さい。

長々と文句ばかり書いてしまいましたがお許し下さい。
このシリーズに期待しています。
ではお体に気をつけて頑張って下さい。

ドクトルだろお様

敬具

奥澤宏幸

義勇兵募集!!

さーて、諸君！ いよいよヤタウォーズも乗りに乗ってきたぞ。えっ、ここまで読んでもまだ参加するかどうか迷っている？ そ、それでは卑怯者だぞ！ 現代の荒波を乗りきって生きて行くのに、そんなあまっちょろい考えが許されるとでも思っているのか！ 戦士として戦わずして、生きている価値があるのか？ あるわけない！

東軍、西軍、アイチ圏、全軍が強力な戦力となる義勇兵、そう！ 君だ！ 君の参加を今や遅しと待っている。不条理にして危険なアイチ圏を境に東西に分かれた全宇宙を揺るがす世紀の一大決戦だ！ どこの兵士となろうとも十分戦い甲斐があることは間違いない。新兵器のアイデアでも、カットでも、イラストでも、君の写真でも、なんでも送るだけでこの驚異の戦いに加われる。しかも功績のあった者や、いきなりおもしろかった者は神のおおいなる祝福により、華麗に誌面に登場することになる！

目立ちたいなら、もはや迷わず参戦するしかないッ！

宛先は、〒102 東京都千代田区四番町2の1 ㈱日本ソフトバンク出版部 BEEP ヤタタウォーズ⑩係だ！

つかさちゃんの倉庫番日記

いつでもどこでも遊べる

ハンドヘルドなゲームマシン"ゲームポケコン"を知ってるかな？
旅先で、列車で、トイレで……と、いつでもどこでも遊べるすぐれモノ。
今月は65面＋コンストラクションつきの"倉庫番"に注目!!

●エポック
●ゲームポケコン(カセット式ゲームシステム)

ゲームポケコン

by 香月つかさ

6日　晴れ

ひょんなことから、BEEP出版部に行く。すごいっていう言葉ですべて片付いてしまうところ。あっという間に丸めこまれて、手にはしっかりとゲームポケコンを持たされていた。ただ、見学にいっただけなのに……。

ゲームポケコンはエポック社製。大きさはA5版より少し大きめ、BEEPの半分ぐらいかな。この大きさで75×64ドットの画面やゲームコントローラーなんかがつめこまれていて、別売のゲームカセットをポンッと入れるとゲームができちゃうんだから不思議。

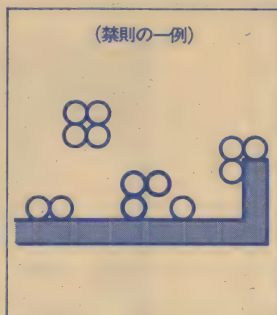
㊢がゴチャゴチャした棚からとってくれたのが、この倉庫番のカセット。倉庫に散乱している荷物を所定の場所に置き直すっていうパズルゲームなんだ。

画面は65、そのうえコンストラクションつき！　聞いただけでも頭が痛くなりそうだけど、こう見えても私はコンピュータ・クラブの紅一点、女の意地でガンバルゾー!!

7日　くもり

荷物は押すことはできても引っぱることができない、っていうのが、倉庫番のルール。単純なんだけど単純なるがゆえに難しいのよネ。

押して動かすしかないんだから、いろいろとやってはいけない荷物の置きかたがある。もしこの禁則を破ると悲惨。せっかく右往左往して頑張ってもつまっちゃう。たとえば、壁に2個ならべるとか4個を一塊にしてしまうとか（図を見てね）。

（禁則の一例）

だから、荷物を1つ動かすのにも繊細な神経が必要なわけ。

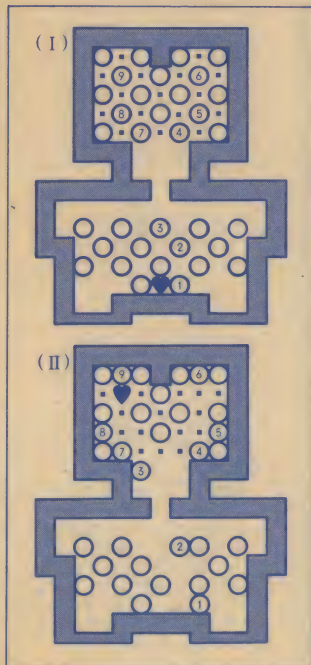
荷物が集まっている場合はとくに注意！　荷物と荷物の間に人が入れなくなるような置き方が禁じ手の1つの目安ね。当然のことのようだけど、これがなかなか難しいの。油断してると、あれっダメだってことになっちゃう。だから、倉庫番って好き！

ロードランナーとかとは違った魅力があるわけ。考えるだけで頭が痛くなるような人には不向きなことは確かみたい。

12日　29面　晴れ

見ての通りヒトの形をした倉庫。今までのは、わけのわからない迷路ばっかだったのに、この倉庫は大ヒット作。疲れた頭だと笑えるんだから！　まっ、苦労した人にしかわからないだろうけど。

♥（ハートマーク）は人のつもり。ゲームポケコンだと足を動かしてカワイく歩き回るんだけど、私の好みで♥にしたの。○はもちろん荷物。■に置き直せばいいの。

やり方を忘れないように荷物に番号をふっておいたんだ。番号順で(I)→(II)になるように荷物を動かしてみて。

①の荷物さえ動かせばあとは本能のおもむくままに動かしていけば解けること間違いなし。

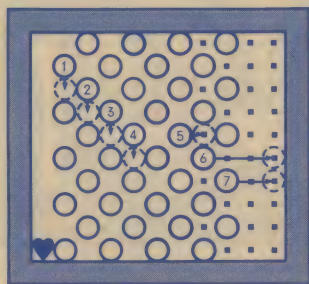
(I)

(II)

29面のような対称型の倉庫は、荷物も対称的に動かしていくほうがいいみたい。例外もあるけどネ。

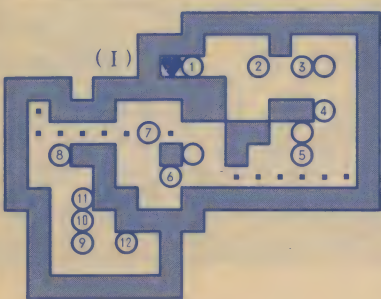
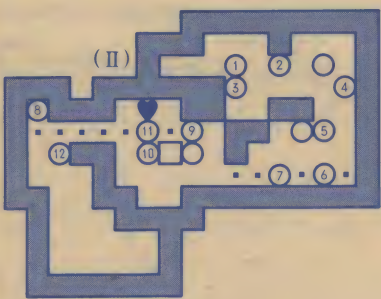
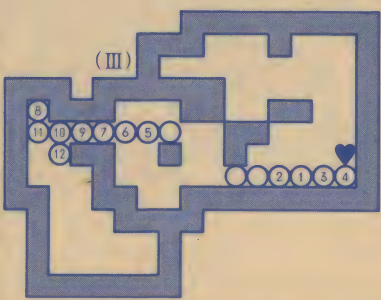
つかさのワンポイントレッスンでした～。

14日 31面 くもり

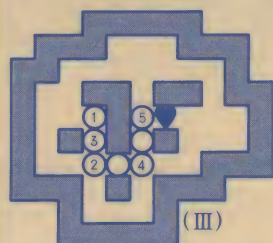
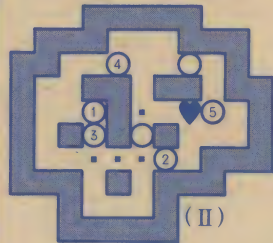
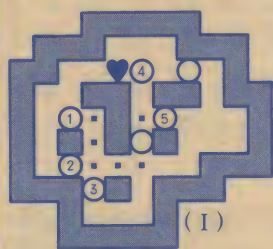
ムシムシして暑い。31面も解けないし、最悪！ お知恵を借りに(編)に行く。SAYさんが親切に教えてくれた。感激！ ものの数分で解いちゃった。31面は対称のようだけど、よ〜く見ると違うの。だから、12日のワンポイントトレッスンは使えないのだ。残念！

31面は着手のしかたで良し悪しが決まってしまう。最初の動かし方さえわかればあとはかんたん。苦労してたのが馬鹿みたい。コロンブスの卵ってこのことを言うんだろうな。

SAYさんを見ててわかったんだけど、ゲームをしてるときってその人の本性がでるみたい。これは男の子を見定めるときに使えるみたい。

倉庫番は最初の一手が肝心。もし間違った動かしかたをすると、あとで泣きを見るんだから……。この点は女の子と同じ。

17日 35面 雨

35面のために徹夜しちゃった。①は当然この動かしかたしかないんだけど、そのあとが大変。通路がふさがってしまったり、禁じ手になったりでうまくいかない。それに、荷物の置き場所が2つに分かれているから難しいの。右側の荷物を所定の場所に置くと左側へ行けなくなるし、左側を動かしていくと荷物がジャマになって、まったく八方ふさがり。

何度も失敗して考えだしたのがこの方法。ジャマなお荷物を整理してから埋めていくわけ（図II）。名づけて「ジャマものは消せ！」こうすれば、左右にも動けるし、荷物で通路をふさがれることもない。あとは、左側からきちんと荷物を置いていけばOK。通路がふさがってしまうような面では有効よ。

禁じ手にならないように荷物を動かしていけば、絶対に図IIIのようになるはず。気づいてみればかんたんなんだヨネ。

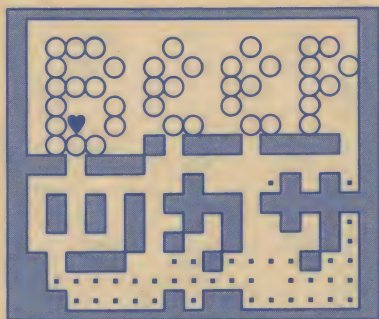
22日 44面 晴れ

これも39面と同じで荷物がジャマになってうまくいかない。「ジャマものは消せ！」のようにすればいいんだけど、そううまくいかないところが憎い！ すぐ禁じ手になってしまうんだ。40面までくると、こんなのできるの？って、首をかしげたくなるようなものばっかり。

この44面で問題になるのが②、④、⑤の荷物たち。この3つをうまく処理すればいいの。「ジャマものは消せ！」法の応用編ってとこかな。この②、④、⑤、とくに④が曲者で、通路をふさいでしまうから注意！ 人が動きまわれる通路を確保できるように、注意深く荷物を動かさなきゃネ。

つまり、図IIのようにすればいいわけ。あとは②を動かして④へ行けるようにしてやれば、ゴールまでもう一息。ちょっと工夫すれば、図IIIのようになってクリアということになる。

これができたときは、もう朝日が昇ってたんだ。

27日 BEEP面 晴れ

ア〜 悲劇！ (編)の命令(?)で、エディタを使ってオリジナルの面をつくるはめに……。一日中考えてつくったのが、この「BEEP面」。なかなか難しいと思うんだけど。

39個の荷物を1個ずつ運んでいくから時間はかかるし、トラップが2ヵ所あるから失敗すると大変よ。すごく陰険な面なのでお試しあれ。

P.S. 64面まで攻略！ 60面からは私の作った「BEEP面」なんか比較にならないほど難解。65面だけはどうしても解けないの、誰か教えて！

本体 1万2800円
カセット 3800円

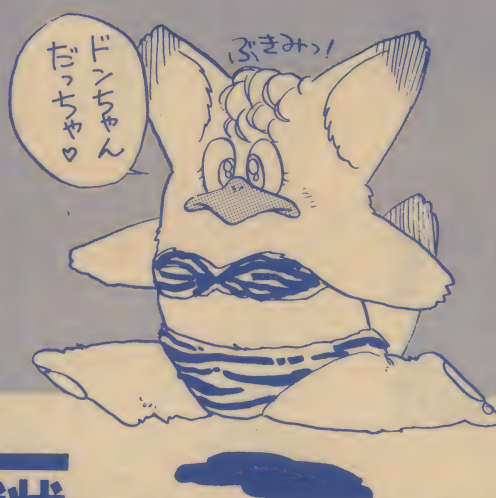
●倉庫番のほかにもこんなゲームがあるぞ！

①ポケコン麻雀(3800円)
②ポケコンリバーシ(2980円)
③ブロックメイズ(2980円)
④アストロボンバー(2980円)

QUIZ PANIC クイズ・パニック

む	え	ん	た	ぶ	ん	ら	す	あ	た	く	ど	ん
い	ん	け	だ	い	び	す	も	せ	え	ら	で	ま
が	ま	の	き	や	ぶ	て	ん	つ	ば	さ	び	や
る	ぐ	し	す	ろ	く	ま	ん	あ	と	る	る	ち
え	ん	さ	ら	い	で	い	い	ん	つ	ば	ま	つ
ん	い	む	き	や	つ	つ	あ	い	ぜ	ん	ん	が
く	う	く	る	ま	す	び	も	ぜ	あ	さ	ん	ん
つ	だ	い	も	す	ぜ	ほ	ん	ん	が	ん	ま	い
ぶ	ろ	り	た	ば	む	と	が	だ	ん	せ	く	な
い	じ	い	は	ん	ら	む	ぐ	ま	じ	い	に	い
か	ち	つ	た	な	ぐ	ず	ぐ	ん	ま	が	ん	り
ん	お	で	い	こ	だ	だ	お	お	が	す	き	す
う	る	せ	い	や	つ	ら	ん	け	の	と	く	ほ

アニメシーク

出題●ドンファンI世

出た! 出ました!! 懐しのアニメから最新アニメまで何と31コが左の文字のなかに、めいっぱいつまっているんだ。これらの名前を縦、横、のどこかから捜し出してほしい。ただし「宇宙戦艦ヤマト」なら「やまと」というように、頭の漢字は抜かしてあるので注意しよう。31コ捜し終わったらそこに含まれない字を拾い出してアニメの題名にしてほしい。伸ばすところ(ー)もひらがなにしてあるから結構難しいぞ!

怪盗バグからの挑戦状

出題●ドンファンII世

ゲームソフト専門に狙う怪盗バグから、わがBEEP探偵局に挑戦状が届いた。ところが手紙は、バグ得意の暗号形式になっていて何が何だかさっぱりわからない。

そこでキミの頭脳をフルに使って、この手紙を解読し、バグが何のゲームを狙っているかつきとめてほしい。

ヒント⬇四角のなかのアルファベットに着目すること。

カ　イ　サ　ン　グ　ゼ　ギ
D　A　G　D　B　G
ウ　ダ　イ　セ　エ　ス　ヤ
B　D　C　F　E　F
ヨ　チ　ニ　ジ　エ　ラ　ガ
C　F　B　C　A　D
ド　ロ　ス　ア　セ　ニ　カ
E　C　G　E　C　E
ラ　ン　ミ　サ　タ　イ　シ
A　E　F　A　G　B
カ　ナ　グ　ゼ　ヤ　ス　マ
F　D　B　G　A　G
タ　シ　エ　ド　コ　ミ　シ

応募方法

ハガキ(アンケートハガキは不可)または便せんに、住所・電話番号・氏名・年齢・学年(職業)と、クイズ名を明記したうえで解答してください。締切は昭和60年10月7日(必着)。発表は12月号の当コーナーで。

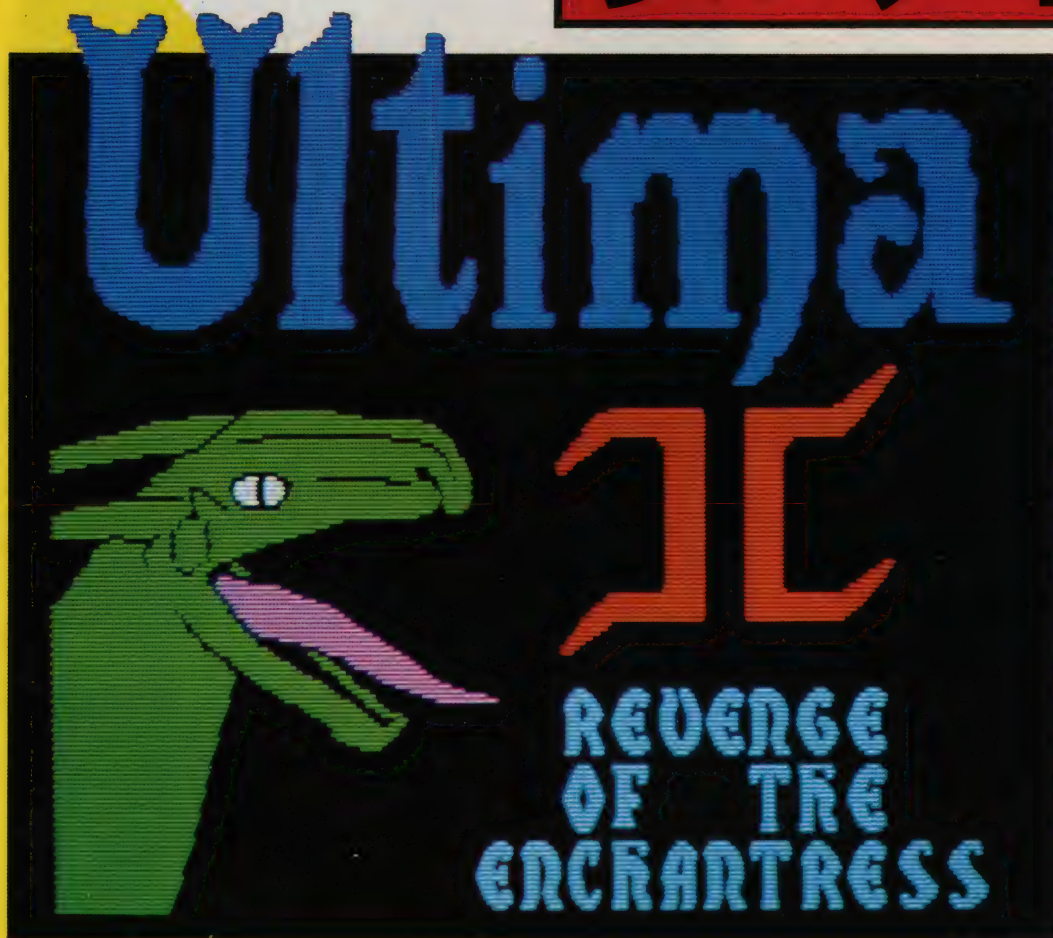
送り先 〒102 東京都千代田区四番町2—1
㈱日本ソフトバンク出版部
BEEP
「クイズパニック・10」係

正解者のなかから抽選で6名(各クイズ3名)の方に、BEEPトレーナーをプレゼントします。(サイズMまたはLを明記してください)

FM-7シリーズ／PC-8801シリーズ

■スタークラフト

ウルティマII

森村あおい

コンピュータロールプレイングゲームの最高峰に位置するウルティマシリーズの第2作目がとうとう移植され、日本のマシンでも遊べるようになった。そこでさっそく、徹底研究してみることにした。

なんと、あのコンピュータロールプレイングゲームの最高峰に位置するウルティマ、いやアルティマ、えーい、どっちでもいい、いずれにしてもウルティマの第2作目ウルティマIIが、日本のマシンに移植されてしまったのだ。

アップルでウルティマIIが発売されたのが、僕がアップルを買った頃だから、高校3年、そう2、3年前だった。このウルティマIIは、アメリカで大ヒットして、コンピュータロールプレイングゲームでは、ウィザードリーと並ぶ代表作になった。

このウルティマシリーズを少々解説しよう。あの有名なロード・ブリティッシュ氏が1979年に「アカラベス」という地下迷宮のみを取り扱ったロールプレイングゲームを発表し、その後からウルティマシリーズを制作し始めた。

2年後にカリフォルニア・パシィフィック・コンピュータ社からウルティマI、以後、だいたい2年に1作のペースでシエラ・オンライン社（あの、ウィザード・アンド・プリンセスの会社）からウルティマII、そして、オリジン社からウルティマIIIが発表された。この続編のウルティマIVは来年になるんじゃないかな。そーいえば、早川氏が今月、R.P.G.幻想辞典で「遅れるソフトは、いいソフト」と言ってたね。ウルティマIVも遅れるわけでんがな。

ちなみにウルティマIIの移植も、かなり前から話があったが、こんなに遅れてしまった。遅れたからには、さぞ上手に移植されたんだろうな、と思って、ゲームのできを見たのだ。

まずはゲームを見てみよう

まずはゲームの背景を。

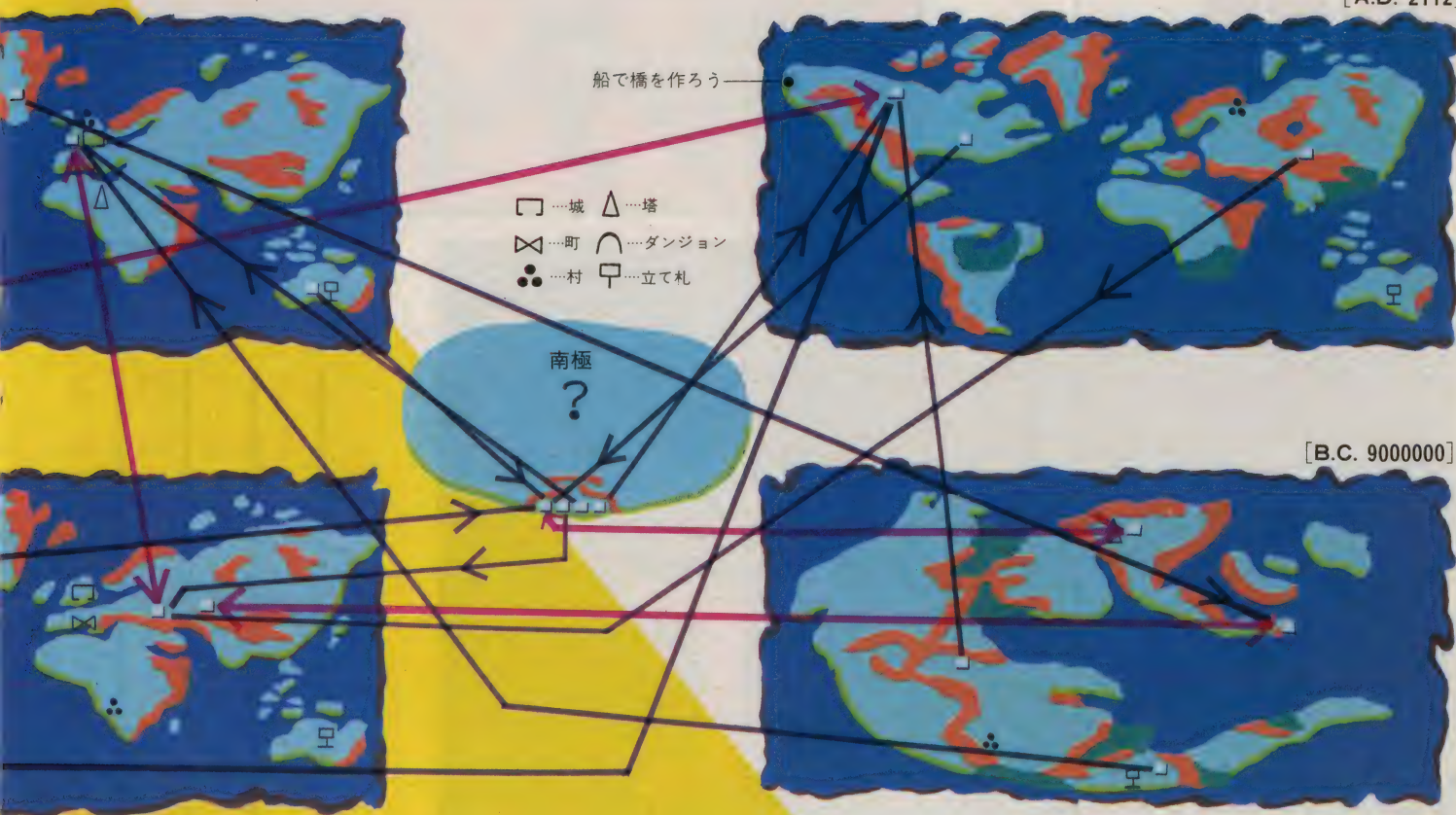
「ウルティマIで、悪の源、魔王モンデインが倒され、世の中は平和になったように見えた。歳月が流れ、不思議なタイムドアが発見され、人類は大いに進歩した。モンデインのいた頃の暗黒時代など、とうに人々の記憶から消えてしまった。

しかし、悪が再びよみがえったのだった。モンデインの一番弟子であったミナクスは、徐々に悪の力を広げた。しかし平和な時代に慣れた人々は、そんな兆候があっても悪がよみがえるなど信じなかった。

人々がこれに気づいたときにはすでに遅く、悪の力は地球上にはびこり、これを滅ぼすにはあまりに強大になっていた。

ミナクスの作った悪の時代は、モンデインの時代の再現であり、その力はモンデインの頃より強力であった。

そして、2111年の大破局をむかえ、地球は滅亡の一途をたどっていた。

タイムドアを使ってミナク

スを倒さないかぎり地球は滅亡してしまう。ロードブリティッシュの呼びかけにより集まった勇気ある若者、つまり君は、地球を悪の手から救うために、魔界の女王、ミナクスを倒さなければならないのだ」と、こうなっている。

基本的に移植されたゲームなので、内容が変わっているわけがない。そこで、スピードとグラフィックを中心に見てみよう。なお、今回は、PC-88mkII版とFM-7版でやってみた。

まずスピードを見ると、FM版は「速い」の一言。オリジナルのアップルなみの速さで、今まで移植されたR.P.G.ゲームで一番、気持ちよくできた。

ところが、PC版。これは「遅い!」の一言につきる。移動するたびにグラフィックがズレて、目がチカチカするのだ。まあ、FM版がよすぎただけに、かなり見おとりがする。

グラフィックは、FM版もPC版も同じで、少々表示画面が小さいようだ。まあ、これはイイとして、問題があるのは、色づかいだ。オリジナルで白だった山地が、移植版だと紫になってしまって、変に浮いた感じがしてしまう。

あと、気になった点を一つ。セーブ機能のことだ。移植版だとキャラクターが不利な状況になって「セーブしたくないなー」と思っても、町に入ったり、タイムドアを使うたびにセーブされてしまい、なかなか思いどおりにゲームを進められない。R.P.G.はセーブが必要といっても、チョットやりすぎだと思うよ。

ゲームについては、これくらいにして、ではウルティマII攻略法を。

ウルティマIIの攻略法として問題になるのが、「ゲームを軌道にのせるまでが大変」ということだ。

そこで今回は、ウルティマIIを軌道にのせるまでに大切なことを、ポイントをあげて解説しよう。

まずは、キャラクターの作り方から。最初に問題になるのは、属性の90ポイントの振り分けだ。これは職業によって変わるけど、生き残るために必要な属性は、だいたい決

```
プレイヤーヲ ツクリマス
00 ポイントヲ ワリフッテ クダサイ
ツヨサ............20
スタミナ..........15
カシコサ..........10
スバヤサ..........15
ミリョク..........10
チシキ............40

セイベツ (M/F)-ダンセイ
シュゾク -エルフ
タイプ -ウィザード
ナマエ -BEEEEEEP
OK ? (Y/N)-

** シュゾク     ** タイプ
1. ニンゲン     1. ファイター
2. エルフ       2. クレリック
3. ドワーフ     3. ウィザード
4. ホビット     4. シーフ
```

キャラクターを作っているところ。属性のわり当てに注意。

生まれたばかりの謎のキャラクター"BEEEEEEP"。

ここが、最初に来たほうがいいイタリアにある町。

4つのタイムドアの中継地点"南極"。4つ目のドアの行き先は?

まっている。

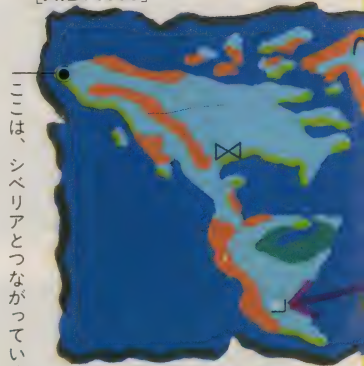
初めてゲームをやる人は、戦士が無難じゃないかな。戦士だったら序盤のゲーム展開が楽だからね。

戦士の場合重要になる属性は、強さ、素早さ、スタミナの3つだ。性別で男を選んだ場合、強さに10ポイントのボーナスをもらえるから、素早さとスタミナにポイントを回すのがいいかもしれない。

それに種族のボーナスもあるので上手に選ぼう。

戦士でゲームのコツをつかんだら、魔法使いを選ぶのもいいかもしれない。とくにダンジョンや塔は、ある物を持っていれば、稼ぎ所だから、魔法の使える職業はかなり有利だ。

いずれにせよ、自分に合った職業、種族を選ぶまではいろいろ試してみたほうがいい。

[A.D. 1990]

ここは、シベリアとつながっている

このへんがスタート地点

[B.C.1423]

ここもつながっている

最初にやること

作ったばかりのキャラクターは、紀元前1423年の北アメリカに出現する。さて、君が最初にやることは、ヨーロッパのイタリア半島の町に行くことだ。別に他の町に行ってもかまわないけど、イタリア半島にある町は、ゲーム中に必要になってくる店があるからね。

この町に行くには、アラスカとシベリアがつながっている地点を通って、ユーラシア大陸を横断しなければならないのだ。その間にモンスターに会わないことが絶対条件だから、もし会ったら、キャラクター作りからやりなおしたほうがいいと思う。

さて、町に入ったら、武器と防具を買わなくてはならない。防具は、どんなキャラクターでも好きな物が買えるが、武器はそれぞれ素早さがある一定の数値以上なければ使えない、という制限があるので注意しよう。

[ダンジョン]

地図が燃えてしまった（本当に）

これは、どこかの塔の1階の地図なのだ

[町]

謎の助言者（有料）

ここが船着き場

マクドナルズ食料品店

教会。クレリックにだけ意味がある

こちらは魔法屋さん

PORT BONIFICE

ロードブリティッシュの城の北にある町。船が盗みやすい

[ロードブリティッシュ城]

武器庫なのだ

これが玉座

台所

LOAD BRITISH

ロウヤ。カギを開けると……

2つのロードブリティッシュの城は同じ形だ

ここでは、みんなでお祈りしましょう

ゲームの作者ロードブリティッシュが王様だ。

町の中で話しかけるときは、方向を入力するのだ。

ここが役に立つ情報を教えてくれる所。

〔値段比較表〕

魅力80(GOLD)

武器		防具		魔法	
タンケン	12	クロス	36	ライト	12
コンボウ	20	レザー	60	ダウン	20
オノ	32	チェイン	96	アップ	32
ユミヤ	52	プレート	156		
ソード	84	リフレクト	252		
グレート	136	パワー	408		
ライト・ソ	220				
フェイザ	356				

魅力10(GOLD)

武器		防具		魔法	
タンケン	52	クロス	156	ライト	52
コンボウ	84	レザー	252	ダウン	84
オノ	136	チェイン	408	アップ	136
ユミヤ	220	プレート	660		
ソード	356	リフレクト	1068		
グレート	576	パワー	1728		
ライト・ソ	932				
フェイザ	1508				

ちなみに武器などの値段は魅力によって決まる。この魅力による値段の変化を表にしておいたので、参考にしてほしい。

まあ、金に余裕があれば馬を買うのもいいかもしれない。馬に乗ればモンスターを振りきることができるからね。ただし注意点として、食料の減り方が早くなるし、せまい道だと馬の意味がなくなってしまう。

それから、ゲームを軌道にのせるには、1000GOLD以上は残しておいたほうがいいから、ムダづかいはしないように。

タイムドア

今回は、各時代の簡単なイラストと、タイムドアのマップを付けておいた。君の今いる時代、そう紀元前1423年のヨーロッパには、タイムドアが2つあるはずだ。このタイムドアの行き先をよく調べておこう。各時代に行く最短コースがわかるはずだ。ゲームのフロクに付いてくる布製の地図も簡単だけどタイムドアの行き先が書いてあるぞ。

地図の中央にあるのが南極大陸。ここにある4つのタイムドアは、それぞれの時代につながっている唯一の場所なのだ。

話を戻して、町で買い物をしたあとは、町の周辺で戦ってみるのもいいだろうが、君はロードブリティッシュに選ばれた勇者なのだ。まず、ロードブリティッシュのもとへ行かなければいけない。紀元前1423年のヨーロッパにある2つのタイムドアのうちの、左側のドアに入ってみよう。ロードブリティッシュのいる城のあるイギリスに着くはずだ。

こんな感じで、タイムドアを積極的に使っていこう。

城の中で

ウルティマIIの世界には、城が4つある。1つは、君が今いるロードブリティッシュの城。もう1つは時代の違うロードブリティッシュの城。この2つは、すぐに見つかるね。

問題は、あとの2つだ。1つは、南極大陸にあるミナクスの城。この城は意外と簡単に見つかるが、中に入るのはかなり大変。まあ最初の頃は城の姿さえ見ることはできないだろう。

もう1つは、……。ヒントだけ言っておくとゲームを終わらせるには絶対に必要な城だということだ。

さて、ゲームを軌道にのせるには、最初の2つの城を知っていれば十分だ。城中の地図を書いておくけど、中央上部にいるのが、城主、ロードブリティッシュだ。前に金を残しておいたほうがいい、と書いたけど、ここで役に立つからなのだ。

まず、王様の近くまで行って話をしてみよう。何かイイことがあるはずだ。ゲーム中、死にそうになったらここに来ればいいのだ。ちなみに他の時代のロードブリティッシュの城だと、やや割りが悪いので、この時代(1990年)の城に来るのが一番いいだろう。城には、いろいろな部署があるが、ヘタなことをすると、ガードに殺されてしまうぞ。とくに城のガードは精鋭(せいえい)がそろっていて、一撃でやられるからね。

町の中で

地球上には、村も合わせて6つの町がある。最初にお世話になるのが、イタリアにある町。この町は見本のようなもので、面白いことはほとんどない。しかし、残りの5つの町はそれぞれ特徴がある。

まず紀元前900万年前にある町には、かなりのヒントをくれる(ただし、有料)人物がいる。紀元前1423年の南アフリカにある町では、魔法を買える。1990年のイギリスにある町では、船が盗めたり情報が手に入ったりする。同じ時代の北アメリカにある町では、かなり重要な人物がたくさんいたりする。ちなみにこの町に来たら、ぜひ酒場に行こう。手軽な情報が手に入るぞ。2112年のソ連のある町(モスクワ?)は、かなり重要な乗り物があったりする。しかし、この町に来るのは、かなり強いキャラクターじゃなくちゃ。

と、いろいろ特徴はあるが、すべての町に共通していえることは、町の中にいる人間(モンスターも)は、すべて善良なので、気にくわないからといって攻撃したりすると、ガードに殺されるということだ。

もし、町で悪事を働くんだったら逃走経路をよく考えてから実行しよう。とくに1990年の北アメリカにある町のように、唯一の陸上からの逃走路がガードに守られているような場所ではね。

しかし、一度、悪事を働いた町に再び入っても、指名手配されているわけじゃないから安心だ。

話しかけ方のコツ

ウルティマIIはミナクスを倒すゲームだけれど、そのミナクスを倒す方法は、最初はわからない。そこでゲーム中にいろいろな人に会って、ゲームを進めるうえでの話を聞かなければいけない。ゲームに直接関係した話はそうかんたんには聞けない。手軽に聞ける情報としては、マジックアイテムの使い方がある。

これら役に立つ情報は城か町でしか聞けないのだ。外で会う人間にいくら話しかけても敵だからムダだぞ。

町や城の中にも役に立つものを持っている人間は、そう

ロウヤにいる人も情報を持っているときがある。

ビ――プの状態を調べてみた。物をたくさん持っている。

塔の1階の出口の所で「ビーフ」と叫けぶビ――プ。

モンスターと出会って「ビープ」とさけぶビ――プ。

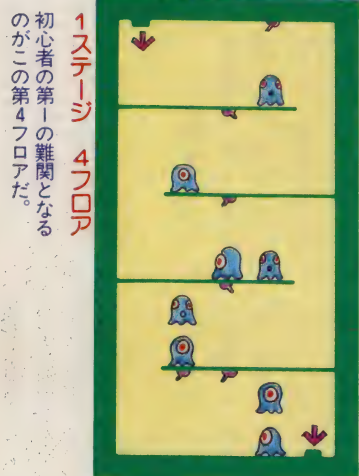
飛行機が飛んでいる間は、着陸しかできないのだ。

バラデュークキャラクターマップ

1ステージ　2フロア

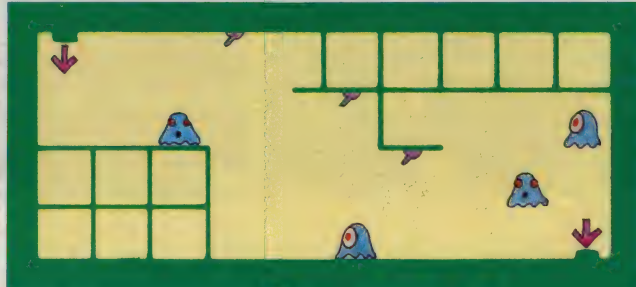
エフィラの弾は速いのでなるべく早くやっつけておいたほうがいいだろう。

1ステージ　1フロア

とくにアドバイスは必要ないでしょう。ファイターの操作方法などをマスターしよう。

1ステージ　4フロア

初心者の第1の難関となるのがこの第4フロアだ。

1ステージ　3フロア

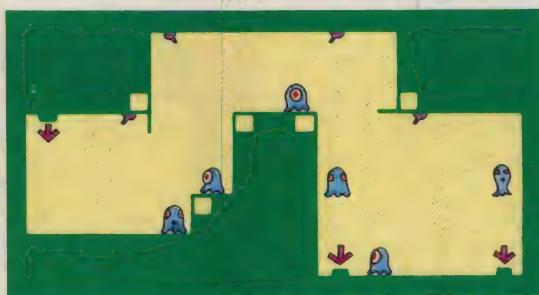
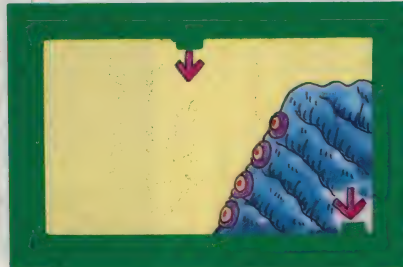
このフロア以降カプセルからバガンが出現することがあるので注意。

1ステージ　6フロア

弾を目に当てることより相手の弾をよく見てうまくかわすことが肝心ですぞ！

1ステージ　5フロア

ゲートは最初から開いている。ブルースパークがすぐにやってくるので気をつけて。

2ステージ　8フロア

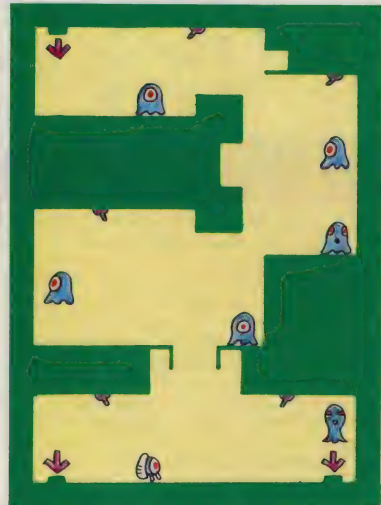
ここで出現するブルースナイパーは接近戦で足を狙うのがセオリーだ。それからマッスルブレインにいちいちかまってはダメ。

2ステージ　7フロア

ポリケーターやテレポは早く撃たないとたまってくるので注意しよう。また、テレポを何匹かやっつけるとバガンの子供が落ちてくる。拾うと1000点のもうけだ。

たりする。ほかに、カプセルの中に、バガンが隠れたりしていてダメージを受けるから、カプセルをとったらすぐに上昇しよう。

第4フロア　通路が入り組みながら下へ通じている。リーフバガンを撃つと上からモラモラの子供が落ちてくることがあるから、よけないですかさずとろう。ちなみに隠れキャラで1000点。だけどすべてのリーフバガンに隠れキャラがひそんでいるわけではないのであしからず。

バラデューク最強の敵、ブルースナイパーの勇姿をじっくり見よう。

第13フロアは右の出口を使おう。第14フロアがぐっと楽になるのだ。

第5フロア　カプセルだけのボーナスステージ。必ずパケットをとっておこう（ただし、シールドアップモードでシールドをふやすと、救出したパケットはなくなるので注意）。

第6フロア　4つの大きい目をギ

ヨロギョロさせてグレートオクティがせまってくる。攻略の基本は1つの目に8発、計32発撃ちこむこと。でも、そううまく事ははこばない。なにせ、グレートオクティは徐々にこちらへ近づいてくるし、その攻撃は過激だ。そこで、第5フロアでとった盟友パケットに助けてもらおう。敵の動きと攻撃がストップ。チャンスは自分でつくろう。

第2ステージ

第7フロア　まず、下のオクティ、上のオクティ、と下から上への攻撃が基本。同時に、テレポをいくつか撃ち落とすと隠れキャラの赤いパックマンもどきが登場。とると1000点だ。

第8フロア　スタートしたらすぐに前のエフィラ、さらにその下のオクティを攻撃。速攻で勝負。

第9フロア　広いフロアの左右の壁にオクティがはりついてる。難易度は低い低い。

第10フロア　上下運動を繰り返してじっくりと攻撃するか、ジグザグ運動しながら一気に攻めこむか、方法は2つに1つ。難易度は高い。

第11フロア　ブルースナイパーは奇妙な動きだから、気をぬくとせっかく助けたパケットやパワーが2倍にアップする波動銃をカプセルの中でみつけても、いっしょに失うことになりかねないのだ。

第12フロア　グレートオクティII の登場。1つ目の不気味なこの怪物の攻略は、近づいてきたらするりと下へ逃げて背後にまわって攻撃。これを何回か繰り返すとクリアできる。毒気をこわがらないこと。狙い(ねら)は目だ。

第13・14フロア　まず13フロアの出口は2つある。右から出ると14フロアで3連のオクティにでくわすのでツライ。左からでるとすぐにオクティがかまえているが、右よりやや楽なのだ。

第15・16フロア　とりたててテクニックのいらない細長い15フロア。16フロアでブルースナイパーを撃つと、ディープバガンの子供が落ちてくることがある。隠れキャラだ。

第17フロア　救出モードで5フロア、11フロアと同じ。

第18フロア　第6フロアのグレートオクティと形は同じだけど、活気があってスピーディ。目を狙うことは言うまでもない。

グレートオクティIIとの対決に捨て身の攻撃は盟友パケット。

バラデュークのアクセサリー(?)。意味はないのであしからず。

半分死にかけてるけど、ドツボにはまって死ぬとなお悲惨なのだ。

もたついてるとごらんのとおりのこのありさま。

こんなところでやられてたまるか。でも足もとがなぜか不安。

第10フロアで難易度の高いところ。念には念を入れて慎重に。

第4ステージ

第19フロア　エフィラを攻撃して、オクティへと順に先へ進もう。

第20フロア　キョーターが生息していて、その攻撃は激しい。シールドを失ってしまうぞ。

第21・22フロア　共にシールド3個以上ないとクリアは難しい。21フロアではポリケーターが進路(これが狭い)を邪魔するし、22フロアではシェルオクティがお待ちかね。

第24フロア　またもやグレートオクティIIの登場。動きと攻撃はさらにパワーアップしている。攻略法は第12フロアを読みかえすこと。

まわりは強敵がウジャウジャ。頭の中は混乱するばかり。

で、でたな妖怪！　グレートオクティIIIの不気味な目。

各種敵キャラクター

キャラクター名称	ポイント	コメント
ブラヌラ	10	オクティが従えているモンスター。フラフラと近づいてくる。接触するとダメージを受ける。
スキフラ	10	オクティが従えているモンスター。弾をはきながらフラフラと近づいてくる。接触するとダメージを受ける。
ポリケーター	50	迷路内の天井に潜む昆虫。ファイターがやって来ると落ちてくる。フロアにいる時間が長くなると増殖して出現数が増える。
テレポ	50	オクティ族のサイコキネシス融合弾。フロアを越えて飛んできてファイターを攻撃し、消滅する。
エフィラ	50	迷路内天井に生息する。オクティへ進化途上の生物。ファイターが近づくと弾をはく。
ブルー スパーク	0	一定時間たつと出現するモンスター。いやらしい動きでファイターにつきまとう。
ブルースナイパー	50	オクティ族に捕らえられた人間が洗脳され支配されている。ファイターと同等のガン（レベル1）を持つ。
モラモラ	50	人間族、オクティ族、パケット族にも属さない生物。攻撃はしてこないが接触するとダメージを受ける。
マッスル ブレイン	50	ファイターを目指してただよってくる。移動速度は低いがHP（ヒットポイント）は16持っている。
スクイド	50	ファイターに近づいてきて弾をはきすぐに逃げていく。スピードは速いが直接体当たり攻撃はしない。
ケルカリア	50	頭部は賢く頑丈なためファイターの弾を受けつけない。後方（尾のほう）から攻撃しないとやっつけられない。

2ステージ　9フロア

ここはだだっ広いだけ。このマップさえ頭に入れておけば楽勝だ！

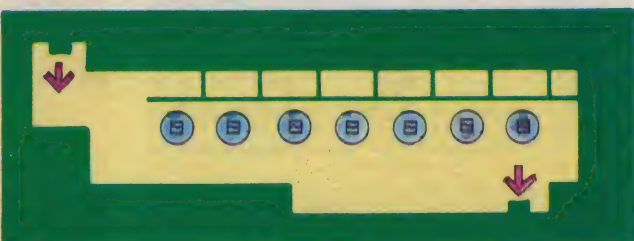
2ステージ　10フロア

上から4段目の層はとくに難しい。ウィンキーオクティめがけいっきに突っ込むのもひとつの手だ。

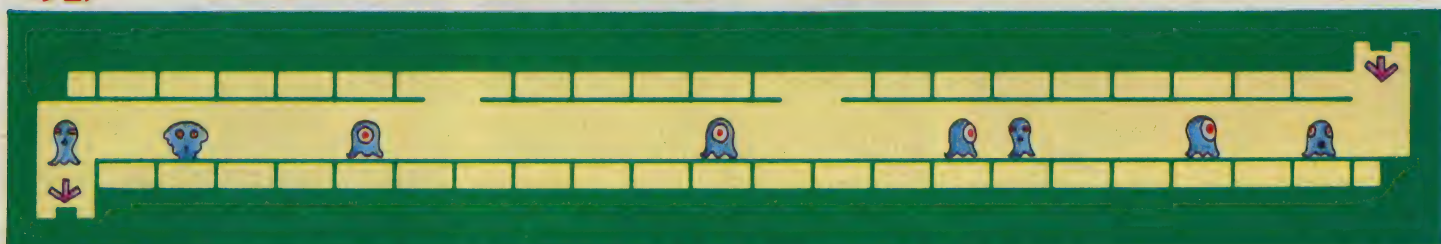
2ステージ　12フロア

基本テクは目玉が向こう側を向いているとき攻撃すること。このほかパケットの体当たりでマヒしている所を撃つのもよい方法だ。

2ステージ　11フロア

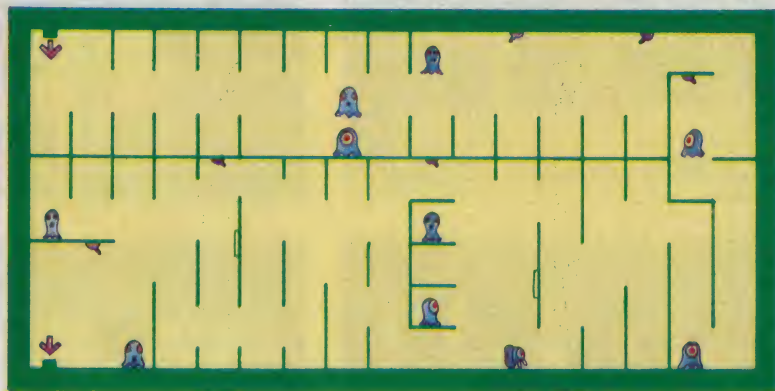
何もしてないのにいきなりカプセルの大群が……。

3ステージ　14フロア

3匹並びの面と呼ばれるこのフロア。このオクティが強敵。まわりのザコどもをやっつけてからじっくりと攻めてみよう。

3ステージ　15フロア

突然バガンが出現してパニック。パケットが敵のほうへ逃げてしまうなど、焦るところも多いが、そこはキミの反射神経の見せどころ。

4ステージ　20フロア

はっきりいってここは難所。ブラヌラやスキフラのひきつけ方と、小部屋に飛び込んでからの動き方をあらかじめ計算しておくのがポイントだ。

4ステージ　22フロア

広くて複雑な迷路だ。とくに右下から中央部にかけてが難所となっている。マップをたよりに攻略法を考えてみてほしい。ブルースナイパーが出現したら相手にせず逃げるのもテクのうち！

6ステージ　32フロア

まず、チューイングオクティを、次にスキフラ(赤)を攻撃し、ドロッピングオクティは最後にやっつけるのがセオリーだ。

7ステージ　39フロア

どこかで見たような？　そう、これはパックマンの迷路になっているんだ。ひょっとしたらゲームデザイナーはパックマンの作者なのかな？

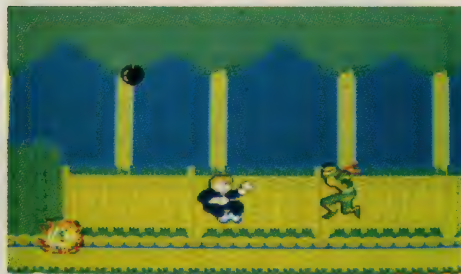
8ステージ　45フロア

「ドツボの面」と呼ばれるこのフロア。一番下のドツボにはまったらもう生きては帰れないのだ。

8ステージ　46フロア

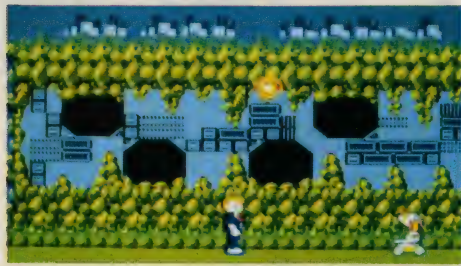
「ぐるぐる」「蚊とりせんこう」などと呼ばれているフロアだけれど、ここまでたどり着くのはたいへん。

青春スキャンダル

セガ
文 VERTEX有田

上から爆弾、横からは緑忍者が攻めてきた。

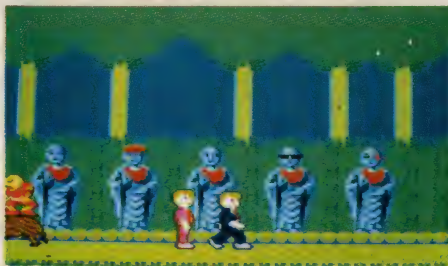
ここで負けたら一生悔やむ。なんとしても勝たなければ。

君の試練はまだまだ続く。今度は宇宙人が彼女を……。

タイムマシンは彼女を未来に運んでしまったぞ。

ここは未来都市。たけし君の相手はロボットだ。

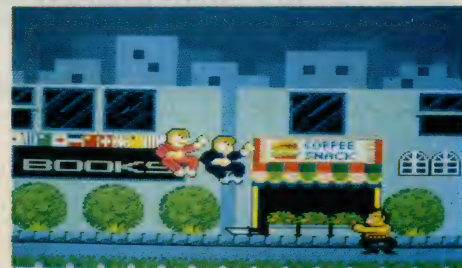
戦いは終わった。さあ夕日に向かって叫ぼう。青春だあ。

安心したのもつかの間。タイムマシンから侍が……。

イノシシに乗った赤忍者。ジャンプでやっつけろ。

道端のおじぞうさんもけっこうナウイじゃん。

白い大蛇が2匹毒をはいてくる。タイミングが大切だ。

敵ボスにマリちゃんがさらわれた!! 彼女を取り返せ!!

しん君が捕らわれている。はやく助け出そう。

こいつはナイフを投げてくる。ジャンプでかわせ。

凶暴なブルドッグだ。足払いしか効かないぞ。

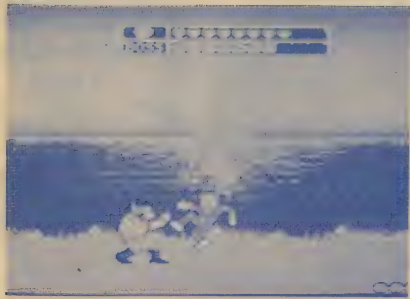
ついにボスとの一騎討ち。ボスに快心のけりが決まる。

こいつが最後の敵。これさえ倒せば全面クリア。

敵の本拠地に入った。敵の攻撃ははげしくなるばかり。

魔界軍団とはりあうたけしクン

物語はいたって単純明快。たぶんキミたちもどこかで見たり聞いたりしてるんじゃないかな。番長グループなんてもう時代おくれ、「青春スキャンダル」をにぎわすのは魔界軍団という名のバイオレンス集団、これがなかなかナウインだ。

主人公のたけしクンの恋人マリちゃんが魔界軍団にさらわれてしまった。そこでカンフーの達人たけしクンが彼女を救出するために魔界軍団を敵にまわしてあばれまくることになった。

開発は「ペンゴ」、「ごんべえのあいむそーりー」でおなじみのコアランドテクノロジー。ボクはこの会社のファンの1人。というのもコアランドはストーリーが凝っているばかりでなくて、登場キャラがやたら個性的で、闘うたけしクンの表情なんか殺気を感じるほどリアルでゾクゾクしちゃうからだ。

さて、いよいよ闘いの日はきた

カンフーもので気になるのはその操作方法だ。まず4方向レバーで左右の動きとしゃがみこみなどのアクセントをつける。2つのボタンは左がジャンプキック、右がパンチ（レバーは上、ニュートラル）、足ばらい（レバーは下）で堂々とたち向かおう。

さて、マリちゃんを助けにでかけよう。たけしクンとマリちゃんの前に突如モヒカン刈りのボスが立ちはだかって彼女をつれさるデモ画面。おもわず男心がメラメラと燃えあがる。

追うたけしクンの前にそうはさせじとボスの子分たちがむらがってくるけど、こんな軽いおどしにたじろいでいてはカンフーの達人が泣くだけさ。パンチとキックでツッパリにいちゃんたちをチョチョイのチョイと追いはらおう。

オッと、窓からビンを投げるツッパリにいちゃんがいるぜ。ヒラリと身をかわしてパンチでビンを前のヤツらにたたきつけてやれば、まとめてイッチョアガリ。ただし、ビンは急速落下してくるから頭にあてないようにタイミングよくパンチをくりだそうね。

やっとの思いでマリちゃんを連れもどしたんだけど……。

ナニ？ 赤と黒のストライプのTシャツのにいちゃん（中ボス）に殺気が漂っている。そう、ナイフ投げの達人。ジャンプでヒラリとナイフをかわして中ボスに接近し、間髪入れずに倒すのだ。

う〜ん、マリちゃんはいまごろどこで悲しい思いをしてるんだろう。そんな思いで胸を一杯にしてると、なんてことだ！ たけしクンの弟のしんクンが魔界軍団につかまってるじゃないの！ 待ってろよ、いま助けるからな。これにはジャンプキックが効果的で、あらかじめその効果の許容範囲を目分量で計っておくとうまくいく。

しんクンを助けたら、すかさず重なり合おう。たけしクンの分身が登場、てなわけでしんクンもコントロールレバーで操作できちゃうわけ。もちろん影武者しんクンはたけしクンと同じ動きで魔界軍団に正義の牙をむく。1人が敵のエジキになっても残った1人が闘い続ける涙の物語。まあ、1プレイヤー増えたとおもえばよい。

階段にたたずんでいるのはナイフと爆弾投げの中ボスだ。スルスルと階段にすり寄ってナイフと爆弾を投げる間かくをよくはかってタイミングよくかけ上がり、中ボスを倒そう。爆弾の及ぶ範囲は比較的狭いし、その軌道も単純だから慣れてしまえばこちらのものだ。だからジャンプは有効だ。たとえば次の火炎が地上から吹き上がっている修羅場は、吹き上がりにも爆弾と同じように規則性があるので、タイミングよくジャンプをきめてほしいね。

前には敵がウジャウジャいるじゃないの、と感心しているとホラッ、後ろから中ボスがやってきたぞ！ ジャンプキックで倒したとおもいきや、前から緑のTシャツ（スパリオ？）がジャンプ攻撃で襲ってくる（あいむそーりーの瀬古みたい）。またもやジャンプキックで攻めよう。とにかくこのあたりは無法地帯。ほらほら、こんどはブルドッグが突進してきた。すかさずレバーを下にセットしてタイミングよく足げりで倒そうぜい。ここでも上からビンは落ちてくるので前ばかり見てるとやられるぞ。

さて、いよいよ敵ボスと宿命の対決だ。左側にジャンプキックしながら追いつめていくのが基本だ。ボスは10回のダメージでダウンする。たけしクンも同じ条件だから、焦らずたっぷり時間をかけて攻めるのがコツだ。これで3万点のボーナスはキミのもの。ニッコリしよう。

オレンジ色の夕陽をバックにたけしクンとマリちゃんがうっとりしてると、忍者がヒョッコリあらわれてマリちゃんがまたもやさらわれてしまうのだ。

場面は忍者屋敷。どうやら大昔にきたようだ。ワープして攻撃してくるのはツッパリにいちゃんたちと同じで、ビンのかわりに木の枝、爆弾のかわりに手裏剣がとんでくるぐらい。相手の動き、たとえば中ボスの忍者では、小さく4回ジャンプした後に手裏剣を投げるなど、パターンをよんで攻撃のタイミングをとることだ。

このステージが終わると、次は宇宙人のツッパリにいちゃんが待っている宇宙都市へとその舞台は移るのだ。たけしクンの闘いに終わりはなくその試練は果てしない……。

これが幻の隠れキャラクター。100万点で、よっしゃ。

タンク

SNK

文／CKY武村くん、S.Tレタスくん、ウ・E・つむり

敵要塞までのマップ、道のりは長いけどガンバレ！

リアル体験、する!?

ところで、タンクの必勝講座をはじめる前にキミたちへチョットまじめな質問！ 戦場の狼はなんであんなにリアルな印象をうけたんだろう……？ 率直にいって陸・海・空とある戦争もので、人が銃を持って、ところ狭しと駆けまわる陸でのシーンだからだろう。実際にボクたちになじみの薄い海や空とくらべてリアルに感じるのはあたりまえ、てなわけ。

そこでこのタンクも戦場の狼と相通じるものがあるんじゃないかな。だからリアルな体験ができるのだ。

パワーアップを頭にきざみこめ

まず、戦車に乗りこんだら左側に砲塔旋回コントローラーがある。これがアンプのボリュームのようにグルリグルリと8方向にまわせちゃうってんだから、いままでにない新タイプだ。右側にある2種類のボタンは右から機銃掃射ボタン、左は大砲発射ボタンとなっていて、キミの使命は12種の敵陣へト・ツ・ゲ・キ・セ・ヨ！

敵陣のマップはというと

ⓐ海から砂浜・森林地帯
ⓑ湖のなかの道路
ⓒ入り組んだ岩場
ⓓダウンタウンの工場地帯
ⓔ砂漠から発電施設
ⓕ都市へ向かう高速道路
ⓖ都市郊外から都市へ続く迷路
ⓗ広々とした公園
ⓘ敵の戦車基地
ⓙ敵要塞（本拠地）

細かく区別すると12種あるんだけど、この10種がおおまかなマップといったところだ。

マップによく目を通したら、次は攻撃パターンの番、またこれが腰がぬけるほど楽しくて盛りだくさんなんだな。つまりパワーアップの種類があれやこれやとあって、1度読んだだけじゃとても覚えきれないほど。

①Vポイント
Vを5つ取ると「64発」の連射ができちゃう。せっかちなあわて者は無駄遣いするので真似しないように。

②Sポイント
Sを3つとると自機は青色にフラッシュして約1分間無敵になる。敵に体あたりする過激な作戦で前進してみよう。

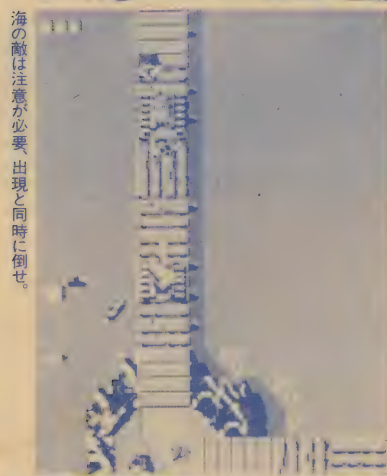
③Pポイント
Pを3つでタンクが1機追加。

④Fポイント
Fを3つとると自機の弾（一直線上にならんでいる敵に対して）は貫通する性能を持つことになる。この性能は自機がやられるまで有効なんだ。

⑤Nポイント
開発会社のイニシャルS・N・

上陸作戦開始、いきなり敵兵が攻撃してくるぞ。

森林地帯、敵のタンクが出現、なかなか強いぞ！

湖の橋は落ちることはないが敵の攻撃をくらいやすい。

海の敵は注意が必要、出現と同時に倒せ。

前のタンクを倒すとSが出現してSNKとなる。

Kは大切なエネルギー源で、パワーは100パーセントの回復度。キミなら見のがさないよね。

⑥Jポイント

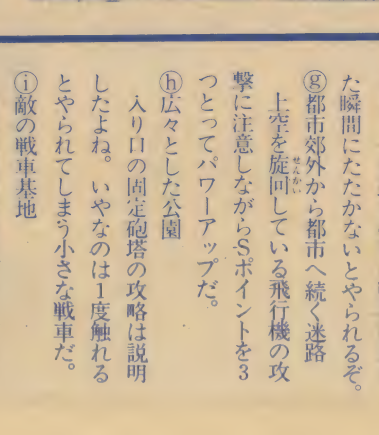
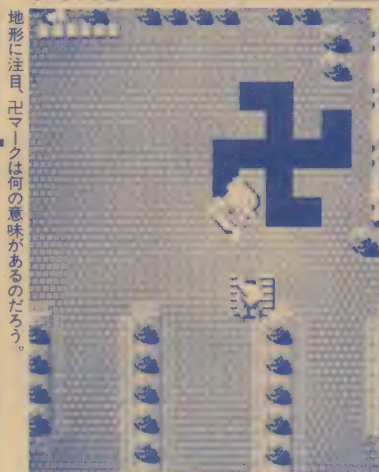
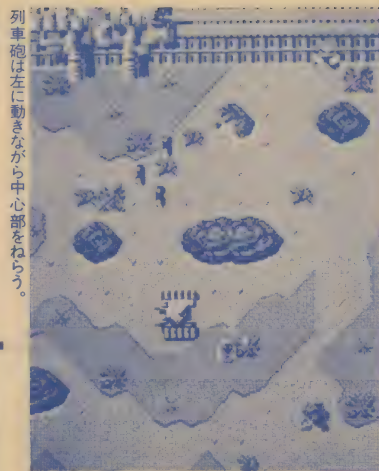
いままでストックしておいた各種ポイントをオールクリアにしたくなかったら、しらんぷりして静かに横を通り過ぎることだ。

⑦Kポイント

画面上の敵を一掃できる心強いポイント。

列車砲は左に動きながら中心部をねらう。

⑧Lポイント

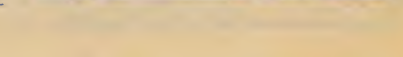
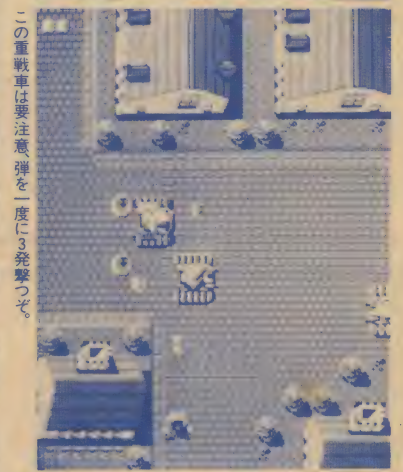
射定距離がグ〰〰ッとのびる。

さて、戦闘開始だ

各種のパワーアップを理解したら敵陣へ攻めこむ準備完了。さてその攻略法は……。

ⓐ海から砂浜・森林地帯

左のボタンを押したままにして、各種ポイントをすべてとりながら矢印に従って前進しよう。とりそこねても後もどりしないこと。危険だからね。ピピピと鳴っているガイコツはなんと地雷。素直にさけて、4連射の固定砲塔もついでにさけよう。通り過ぎたら攻撃だ。

ⓑ湖のなかの道

岩場は人の顔がかたどってあるのもある。

Sポイントを3つ取れば天下無敵のパワーアップ。

3つあるSポイントの場所は岸から見える所、中央よりやや左側、上にS・N・KとあるそのSなのだ。行き止まりになると後ろから青い兵隊にかこまれてしまうので注意。さらに、海からのミサイル攻撃をうけるので敵の出現ポイントを頭にいれておこう。

ⓒ入り組んだ岩場

ここはやたら地雷がちらばっているから、ぜひ前のステージでSポイントを3つとっておこう。地雷をバンバン踏みつけても大丈夫。全部踏んで1万点をものにしよう。

ⓓダウンタウンの工場地帯

ミサイルで攻撃する青い戦車、それに移動砲塔と固定砲塔がキミを待っている。2つならんだ固定砲へはまず後ろの青い兵隊を全滅させてから砲塔の弾をかいくぐるようにギリギリまで近づき、砲塔45度で敵塔を攻撃だ。まあ、パワーアップしないと攻略も難しい。

ⓔ砂漠から発電施設

背後からの攻撃が多いから難易度も高い。とちゅうのEポイントをとるのはあたりまえ。それより黄土色の戦車とはりあってはダメだ。これは全エリア共通の鉄則。

ⓕ都市へ向かう高速道路

道の両側をビッシリうめたカギ形の道では、左側の敵だけを狙うこと。一本道での青い戦車は見えた瞬間にたたかないとやられるぞ。

ⓖ都市郊外から都市へ続く迷路

上空を旋回している飛行機の攻撃に注意しながらSポイントを3つとってパワーアップだ。

ⓗ広々とした公園

入り口の固定砲塔の攻略は説明したよね。いやなのは1度触れるとやられてしまう小さな戦車だ。

ⓘ敵の戦車基地

茶色の戦車は無敵だから、はむかってはいけない。

最終エリアの解説はあえて書かないことにするよ。あとは熱心なビデオゲーマーであるキミたちの技量がどこまであるかで決まる。

それじゃまたどこかで。

地形に注目、卍マークは何の意味があるのだろう。

この重戦車は要注意、弾を一度に3発撃つぞ。

敵の砲台、弾を連続して撃ってくるので要注意。

敵の駐車場、ここまで来ればあと少し、ガンバレ!

最終面みごとにクリア、メッセージが出てゲームエンド!

VIDEO GAME LABO

ビデオゲームラボ

ちょっと失礼して一言二言

BEEPを愛読している諸君、暑いさなかゲーム熱は上昇してるかな? 2ヵ月のごぶさた。ゲーム批評がキラリと冴える、今人気上昇中?の絶好調男、植村番北デス。

今回は、今月のBEEPでとりあげたバラデューク(ナムコ)とタンク(SNK)を、心を鬼にしてとりかかってみることにした。

まずはバラデューク。はっきり言って、ボクのタイプじゃないんだな。だけど、それなりに楽しめちゃうんだから不思議な魅力があるんだろうね。もともとこのての戦闘ものは嫌いじゃないからかもしれないけど、敵と味方の交戦の内容はいままでのものとあまり変わらなくて、それにキャプションを付け加えただけ。これはチョットいただけない。

ストーリーを追ってみると、このような画面設定の連続は当然といえば当然。プレイして不満が残るのはボクだけなのかなぁ?

設定は違うけど、むかしグロブダーというゲームも似た画面を繰り返した構成だったのを覚えている。だけどバラデュークと決定的に違ったのはスリルとサスペンス、そして興奮度なんだ。狭い画面に頭を使ってくださいと言わんばかりのブロック配置と敵の位置。短気の人にはイライラの素だったけど、そのスリルはイカシていたね。

もちろんバラデュークもおもしろい要素はいくつかある。激しい敵の攻撃から身を守るためのシールド防備(運と技の要素半々)、それにスロットゲーム。最近は頭と手を忙しく使う傾向のなかで、こんなスロットゲームのブレイクタイムは疲労をいやすばかりでなく、次のステージへの鋭気を養うにはありがたいものなんだ。とくに、少々夏バテぎみのこの番北には心地よいこと、このうえない。

特別な画面設定を望むのは無理があるとしても、たとえば、延々と続く闇の中で「オ〜〜ッ」とおもわず声をだしたくなる物体が出現したり、地底での敵要塞でチョットしたしかけを用意するなどの工夫で、もう少し変化をつけてほしかったな。

植村番北のビデオゲームレビュー

次にタンクについて一言二言。陸での戦闘ものが好きな人なら必ず満足してしまうだろうね。ただ、コントローラーがチャンネル式の操作なんで、初めての人は戸惑うかもしれないけどすぐに諦めてしまうのはゲーマーとして恥ずかしいこと、慣れてしまえばゲームはなかなか奥深いから、ぜひきわめてほしい。まあ、操作が難しいゲームは奥深いといった伝説(誰がつくったの?)もあるんで、このタンクはマニア向けなのかな。

やっていてたすかるのはマップがあること。最近のゲームはこのマップを参考にしながら敵を攻略するといった立体的な構成が増えている。苦労したけどボクは今どの位置でウロウロしてるんだろ? 次の目標はあそこの要塞までだ! そんな素朴な疑問にすぐに答えてくれるのがそなえ付けのマップというわけ。

てなわけで、あれやこれやと小言をたれてきたこの番北、追伸の意味をこめて最後にスコアにふれてみたい。

10万点、20万点プレイヤーだと腕自慢するのは大いにヨロシイ。だけど、それは同種のゲームに限定して自慢すべきで、異機種の同じ10万点ではまったく価値が違うのだ。ここでとりあげたバラデュークにもそのことはいえる。

それじゃ諸君の健闘を祈ってる。

ビデオゲーム人気10

集計期間昭和60年7月1日から昭和60年7月31日まで。

ランク	前月ランク	ゲーム名(メーカー名)	内容
1	—	ハング・オン(セガ)	体重移動がゲームの勝敗を決める。
2	1	グラディウス(コナミ)	パワーアップで最強装備。強敵に立ちむかえ。
3	—	青春スキャンダル(セガ)	愛しの彼女を救うためならどこまでも。
4	—	飛龍の拳(タイトー)	少林寺の修行を経て異種格闘技世界選手権へ。
5	9	TX-1 V8(タヅミ)	根強い人気はなんといっても3画面の迫力。
6	—	シュートアウト(データイースト)	走ったり伏せたりしながらギャングと銃撃戦。
7	—	草野球(タイトー)	人気の野球ゲーム界に現れた新星。
8	2	キング・オブ・ボクサー(ウッドプレイス)	キャラクターの表情がユニークだ。
9	—	タンク(SNK)	各種パワーを取って敵本拠地を破壊せよ。
10	5	ピンポンキング(タイトー)	サウンドとリアルな画面で楽しさ100倍!

※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、上位10点をランクアップしたものです。

●協力店●ゲームファンタジア渋谷●プレイシティーキャロット巣鴨●テーカン水道橋ファンシティー●J&B神田●ゲームセンターニュー光●ロサゲームランド

①ハング・オン

③青春スキャンダル

②グラディウス

INFORMATION インフォメーション

おもしろソフト内蔵のMSX2

いよいよビクターからもMSX2が発売された(HC-80)。

128KのVRAMによって画像処理能力がグーンとアップ、RAM64K、ROM48Kと記憶容量も大きい。

このマシンの最大の特徴は、2つのおもしろソフトを内蔵していること。タイニー・シンセは、かんたんに演奏ができ、音色を自由に変えられるので、作曲やミュージックプレイにうってつけ。もう一つの内蔵ソフト、タイニー・グラフは、データを入力するだけで、円グラフ、棒グラフ、折れ線グラフが作れるので、とても便利。

価格は8万4800円。

問い合わせ●日本ビクター(株)☎03・580・2861

MSX初のカラープロッタプリンタ

今までMSX用には、白黒のプロッタプリンタしかなかったけれど、今回MSX用に初めてカラープロッタプリンタが発売された。

エプソンのプリントアイリスPI-40は、別売の「ちゃっかりコピー」を用意すれば、COPYボタンを押すだけで、画面のカラーハードコピーがとれるんだ。これがあれば、ゲームのハイスコアがそのままカラー記録できるわけだ。もちろんお絵描きソフトなどを使えば、ステキなカラーイラストもできるから、年賀状や暑中見舞に利用するのもおもしろい。

価格はPI-40が3万9800円。別売のちゃっかりコピーは1万2000円。

問い合わせ●エプソン販売(株)☎03・348・7121

ファミリーベーシックでカラオケ!

ファミリーベーシックでカラオケを楽しもうという、おもしろいソフトが出た。カラオケ20曲入りのプログラムテープ1本と、「ファミリーベーシックで歌おう!」の本(A5判・82ページ)がセットになった「ミュージック・ワールド」がそれ(2500円。写真は174ページ参照)。

プログラムをLOADして、ファミコンのコントローラーIIのマイクを手にとれば、そう、カラオケの世界がひろがるんだ。6オクターブ、3重和音のファミリーベーシックの音楽機能は、なかなかのもの。

曲目は、「ピンクのモーツァルト」「ヤマトナデシコ七変化」なーんていう、キミたちの好きな曲から、「四季」「美しき青きドナウ」などのクラシック、おとうさんのよろこびそうな「北酒場」「北国の春」など幅ひろく選曲してあるから、家族みんなで楽しめそうだよ。

また、"ファミリーベーシックで遊ぼう!"シリーズの「GAME GAME20」という本(A5判・96ページ・1300円)も発売された。ゲームプログラム20本が入ってるよ。

問い合わせ●(株)マイクロハウス☎03・552・1530

ラッキーファンファンセール

コナミでは、9月から10月31日まで、ラッキーファンファンセールを実施している。期間中に、同社のMSX用か、ファミコン用のソフトを買って、商品の一部を切りとって送ると、抽選でステキな商品が当たるんだ。

プレゼントの対象になる商品は、MSXのすべてのソフト、ファミコン用は「ハイパーオリンピック」と「ロードファイター」。

賞品は、グーなラジコンが100名、モルテンサッカーボールが200名、カシオ・ペラウォッチが300名、コナミオリジナルのポケットジグゾーパズルが5000名と、すぐれものグッズがたくさん。

くわしいことは店頭のポスターで。

問い合わせ●コナミ(株)☎03・262・9111

Beep Load

ファミリーポーカー V3専用

ファミリーコンピュータ
浮田利康

今月は、ファミリーベーシックV3専用の1人ポーカーです。役を作るスリルを十分味わってください。

はじめに

V3専用の1人ポーカーゲームです。本格的とは全然言えませんが、役作りの楽しさは味わえます。

遊び方

カケキン？とたずねてきますのでまず賭けます。トータルが300を超えていれば300まで、超えていない場合はそのトータルまで賭けることができます。賭け終わるとカードが配られ、ハネペンが表示されます。カードの交換は、ハネペンを→キーか←キーで交換したいカードのところまで動かし、スペースバーを押すことで実行されます。リカバリー処理はしていませんから慎重に行いましょう。

もう交換したいというカードがなくなったら、リターンキーを押します。あとは、ファミコン側が自動的に役判定を行い、役と賭け金から相当する支払いがなされます。これで1トライ終了で、以後はこのくり返しとなります。ちなみにトータルが3万を超えると打ち止めになりますから、これを狙うという遊び方もできます。

役

ポーカーの役は皆さんご存じだと思いますので説明しません。知らない人はトランプの本を見てください。なお、本ゲームでは、AはKの上のカードとしてあつかうためA—2—3—4—5というストレートはできません。

変更点

V2でもできるようにしようと思ったのですが、無理でした。V2ユーザーの方ごめんなさい。V3ユーザーの方はまだかなりフリーエリアが残っているので、いろいろといじってみてください。Aを1としても使えるようにするとか、役ごとに音楽を変えてみるとかいろいろできるハズです。がんばってみてください。かんたんな変更点としては、1020行のE=の部分を変えるとトータルが変わり、1560行のデータを変えると絵札の絵柄が変わります。

おわりに

本ゲームは1度プレイしてもらうとわかりますが、ポーカーというゲームが本来もっているカケヒキという面が全くありません。次にポーカーゲームを作るときには、このカケヒキを十分楽しめるようなものを作ろうと思います。

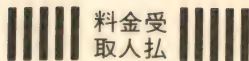
今回、本ゲームを作る際に、接触不良によるプログラム一括消去という事態に2回もあってしまいました。まったくひどい目にあったもんです。皆さんも、プログラムを作るときには、接触不良には十分注意しましょう。

BGグラフィック画面データ

	Ø	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Ø								K72	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	LØ2							
1								K62	F	A	M	I	L	Y		P	O	K	E	R	K62							
2								L12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	L22							
3																												
4	K72	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K22	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K22	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	LØ2
5	K62	ブ	タ			×	Ø	K62	3	カ	ー	ド			×		4	K62	フ	ル	ハ	ウ	ス		×	3	2	K62
6	K62	1	ペ	ア		×	1	K62	ス	ト	レ	ー	ト		×		8	K62	4	カ	ー	ド			×	6	4	K62
7	K62	2	ペ	ア		×	2	K62	フ	ラ	ッ	シ	ュ		×	1	6	K62	ス	ト	・	フ	ラ		×	9	9	K62
8	L12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K12	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	K52	L22
9																												
10																												
11			I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		I6Ø	J3Ø	J3Ø	I7Ø		
12			J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		J2Ø	L3Ø	L7Ø	J2Ø		
13			J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø		J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø		J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø		J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø		J2Ø	L4Ø	L4Ø	J2Ø		
14			J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		J2Ø	L5Ø	MØØ	J2Ø		
15			JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø		JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø		JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø		JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø		JØØ	J3Ø	J3Ø	J1Ø		
16																												
17																												
18																												
19				B	E	T	:								T	O	T	A	L	:								
20																												

ファミリーポーカー〈ファミリーコンピュータ〉 LIST 1

```
1000 CLS:LOCATE8,12:PRINT"FAMILY POKER":LOCATE12,22:PRINT"HIT SPACE BAR"
1010 IFINKEY$<>" "THENI=RND(52):GOTO1010
1020 DIMC(4),G(4),M(9):E=100:PALETS 0,15,48,38,18:PALETS 1,15,48,21,18:PALETS 2,
15,53,37,23:PALETS 3,15,48,39,22:DEFSPRITE7,(0,1,0,0,0)=CHR$(224)+CHR$(225)+CHR$
(226)+CHR$(227)
1030 SPRITEOFF:CLS:LOCATE10,10:PRINT"ｼｬｯﾌﾙ":FORN=0TO9
1040 W=RND(52)+13:J=0:FORI=0TON:IFM(I)=W THENJ=1:I=N
1050 NEXT:IFJ=1THEN1040
1060 M(N)=W:NEXT:FORI=0TO4:G(I)=0:NEXT:FORI=0TO7:SPRITEI,0,0:NEXT:VIEW:SPRITEON:
D=0:GOSUB1300
1070 FORI=0TO4:C(I)=M(I):NEXT:N=5
1080 GOSUB1260:LOCATE10,22:INPUT"ｶｹｷﾝ:",D
1090 IFD<1ORD>300ORD>E THENBEEP:GOTO1080
1100 E=E-D:GOSUB1300:GOSUB1270:GOSUB1260:LOCATE12,22:PRINT"ｺｳｶﾝ":X=46:SPRITE7,X,
150:H=0
1110 W$=INKEY$:IFW$=""THEN1110
1120 IFW$=" "THEN1170
1130 IFW$=CHR$(13)THEN1190
1140 IFW$=CHR$(28)THENH=H+1:X=X+40:IFX>206THENX=46:H=0
1150 IFW$=CHR$(29)THENH=H-1:X=X-40:IFX<46THENX=206:H=4
1160 SPRITE7,X,150:PAUSE10:GOTO1110
1170 IFG(H)=1THEN1110
1180 C(H)=M(N):N=N+1:G(H)=1:SPRITEH:I=H*5+3:LOCATEI,12:PRINTCHR$(243)CHR$(247):L
OCATEI,13:PRINTCHR$(244)CHR$(244):LOCATEI,14:PRINTCHR$(245)CHR$(248):GOTO1110
1190 SPRITE7:GOSUB1270:GOSUB1320:GOSUB1270:RESTORE1570:FORI=0TOF:READW$,K:NEXT:L
OCATE10,17:PRINT"ﾔｸ:"W$:GOSUB1510:E=E+D*K:D=0:GOSUB1300:PAUSE50:IFE>30000THEN125
0
1200 IFE=0THEN1240
1210 LOCATE5,22:PRINT"ｹﾞｰﾑ ｦ ﾂﾂﾞｹﾏｽｶ? (Y/N)":
1220 W$=INKEY$:IF(W$<>"Y")AND(W$<>"N")THEN1220
1230 IFW$="Y"THEN1030
1240 SPRITEOFF:CLS:LOCATE6,12:PRINT"***GAME OVER***":END
1250 SPRITEOFF:CLS:LOCATE6,12:PRINT"*** ｳ ﾁ ﾄﾞ ﾒ ***":END
1260 LOCATE5,22:PRINT"                          ":RETURN
1270 FORI=0TO4:GOSUB1280:NEXT:RETURN
1280 SPRITEI:RESTORE1540:FORJ=1TOC(I)/13:READD$:NEXT:RESTORE1550:W=C(I)MOD13:FOR
J=0TOW:READW$:NEXT:LOCATEI*5+3,12:PRINTD$W$:LOCATEI*5+3,13:PRINT"  ":LOCATEI*5+3
,14:PRINT"  ":PLAY"T103C1":IFW<9THENRETURN
1290 W=W-9:RESTORE1560:FORJ=0TOW:READK,L:NEXT:DEFSPRITEI,(K,1,0,0,0)=CHR$(L)+CHR
$(L+1)+CHR$(L+2)+CHR$(L+3):SPRITEI,I*40+40,127:RETURN
1300 I=D:J=3:GOSUB1310:LOCATE7,19:PRINTW$:I=E:J=5:GOSUB1310:LOCATE20,19:PRINTW$:
RETURN
1310 W$=STR$(I):W$=RIGHT$(W$,LEN(W$)-1):W$=RIGHT$("0000"+W$,J):RETURN
1320 FORI=0TO3:FORJ=I+1TO4:IFC(I)MOD13>C(J)MOD13THENSWAPC(I),C(J)
1330 NEXT:NEXT
1340 F=0:J=0:FORI=0TO3:IFC(I)/13<>C(I+1)/13THENJ=1
1350 NEXT:IFJ=0THENF=5
1360 J=0:FORI=0TO3:IFC(I+1)MOD13<>C(I)MOD13+1THENJ=1
1370 NEXT:IFJ=1THEN1400
1380 IFF=5THENF=8:RETURN
1390 F=4:RETURN
1400 I=0
1410 K=0:L=1:FORJ=I+1TO4:IFC(I)MOD13=C(J)MOD13THENK=K+1:G(L)=C(J):L=L+1
1420 NEXT:IFK>0THEN1450
1430 I=I+1:IFI<4THEN1410
1440 RETURN
1450 G(0)=C(I):FORJ=0TO4:IFC(I)MOD13<>C(J)MOD13THENG(L)=C(J):L=L+1
1460 NEXT:FORJ=0TO4:C(J)=G(J):NEXT:IFK=3THENF=7:RETURN
1470 IFF=1ANDK=1THENF=2:RETURN
1480 IF(F=1ANDK=2)OR(F=3ANDK=1)THENF=6:RETURN
1490 IFK=1THENF=1:I=2:GOTO1410
1500 F=3:I=3:GOTO1410
1510 IFF=0THENPLAY"T101#A5#D#F#CC":GOTO1530
1520 PLAY"T1Y303C5DEFGAB"
1530 RETURN
1540 DATAS,H,D,C
1550 DATA2,3,4,5,6,7,8,9,0,J,Q,K,A
1560 DATA0,104,2,28,1,0,3,112
1570 DATA"ﾌﾞﾀ",0,"1ﾍﾟｱ",1,"2ﾍﾟｱ",2,"3ｶｰﾄﾞ",4,"ｽﾄﾚｰﾄ",8,"ﾌﾗｯｼｭ",16,"ﾌﾙﾊｳｽ",32,"4ｶ
ｰﾄﾞ",64,"ｽﾄ.ﾌﾗ",99
```

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

670

差出有効期間
昭和61年5月
15日まで

切手は
いりません

164

東京都中野局
私書箱第54号
(受取人)②

(杉並区高円寺南1~33~3)

日本実務アカデミー
パソコン講座

キリトリ線

Beep(5580908)

パソコン講座の詳しい

案内書無料贈呈

●下記に必要事項をご記入ください。

氏名		年令	
住所	(〒　　　)		
電話番号	市外局番 (　　　)	機械の有・無	持っている 持っていない

いま、話題の
パソコン通信講座
いつでも、どこでも
ラクラク、カンタン。
キリトリ線
案内書無料プレゼント
※案内書のお申し込みはお早めに！

テクニックを盗め!!

の改造・移植・制作

これは驚きだ!!

キーボードに触ったことのないドシロウトから、キミ達のようなセミプロまで、すっかり教えてくれるなんて——

コンピュータはキミを未知の曠野へ駆り立てるマジックボックス

キーボードに触れさえすれば、いつでもキミはヒーローになれる。もしも、キミが『ナイコン族』であっても、本講座なら間違いなく主役の座は転がり込んでくるだろう。ゲームの名人というだけでなく、あらゆるパソコン・アドベンチャーが可能となる。それだけのテクニックを身につけてみないか…!!

私が自信をもって指導します。

パソコンをマスターするためには、何よりも自分で実際に触って演習してみることが大切です。その点、キミ達はゲームなんかで鍛えているわけだから、覚えもずっと早いと思います。しかし自己流はいけません。基本的なコマンドをマスターし、自由にプログラミングできなければ、将来の役には立ちません。私が指導します。

パソコン講座
会員大募集!!
悪魔のプロ
ソフト
パソコン第1期通信
レッスン生募集!!
案内書無料贈呈
とじ込みハガキを
今すぐポストへ!!
ツイニ
タンジョ
パソコンが
ラ〜ク
ラク。
ソフトの改造・
移植・制作ができなきゃ
パソコン少年じゃない
パソコンは、動かさなくちゃ意味がない。眺めているだけじゃ価値がない。というわけでセッセと毎日動かすのが、慣れるのに一番だけど、勉強との兼合いもあるし、他にもやりたいことがあるし…そこで短い時間で、いかに有効にテクニックを学ぶか!?ということが必要になってくる。パソコンに親しむにはゲームなどの面白いもの。つまり遊び感覚でキーボードに向うのが近道だが、それだけじゃニューメディアの時代の真ッ盛りに生きることになるだろうキミ達には不足といわざるを得ない。やはり基礎からミッチリ勉強し、コンピュータの全てを知って貰わなくてはならない。せめてソフトの改造・移植、そしてプログラミングができるようになって欲しい。
あれこれ迷う前に、
まず詳しい案内書を
取寄せ検討してみよう
いま、キミが少しでもパソコン上達に興味を持ってたら、さっそく案内書を取寄せよう!無料で詳しいカタログを送ります。その方法は、このページのとじ込みハガキをポストに入れるだけでOK!!(住所・氏名・年令・機械の所持、不所持をハッキリ書いてください)
●機械つきのコースもあります。
日本実務アカデミー
〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3
TEL 03(318)0111(代表)
パ ソ コ ン 講 座

TINYANの悪のシリーズ第1回 THE悪人

PC-9801シリーズ, PC-8801/mkII/SR PC-8001mkII/SR
PC-6001mkIISR, PC-6601SR, FM-7/77/NEW7

by TINYAN

ぷろろおぐ

南太平洋の小島「ディスアセ島」で発見された謎の超文明の遺跡は、少なくとも56億年前のものであることが確認された。

しかし、地球誕生以前のものが、なぜそんなところに存在するのかは依然として謎であり、関係者は……。

――毎売新聞より――

はじまりはじまり

「ついにあれが見つかったか。あれさえ手に入れれば、世界を、いや、宇宙をも支配する力を得ることができる」

と、ブラックTINYANは新聞を投げすてた。

思えば1年前、作ったプログラムがことごとくボツにされ、

「こうなったら悪の道に走ってやる!」

と、考えて作った悪の組織だったが、私と下っぱ（注1）だけでは、世界征服などという野望がはたせるわけがない。なんといっても、悪の組織に不可欠な大帝王のたぐいがいないのだ。そこで私は、悪の大帝王に関する古文書を手あたりしだいに調べた。

そんなことを続けているうちに、ひょんなことから大帝王『バグー』に関する怪しげな書物を手に入れた。それには、大帝王バグーは巨大な力を持ち、60億年ほど前に全銀河を支配していたが、なぜか五十数億年前に眠りについた、と記されている。もちろん、60億などの数字が直接書かれているわけではなく、比喩的に書かれていたものを解釈し、計算したものだが。

ただ、私も最初は、地球ができる前のことを記録したものなど、まゆつばものだと考えていたが、遺跡発見の記事を読んだとき、2つの年代がほぼ一致していることから、これは本物だと感じたのだった。

そして今、私はディスアセ島の遺跡のすぐ裏に作られた秘密のアジトにいる。となりには、正義軍団の基地がある。やつらも、まさか悪の組織のアジトが、正義軍団の基地のすぐとなりにあるとは思うまい。

それでは、さっそく大帝王バグーを探しに、遺跡のなかへ入るとするか。

遊びかーた

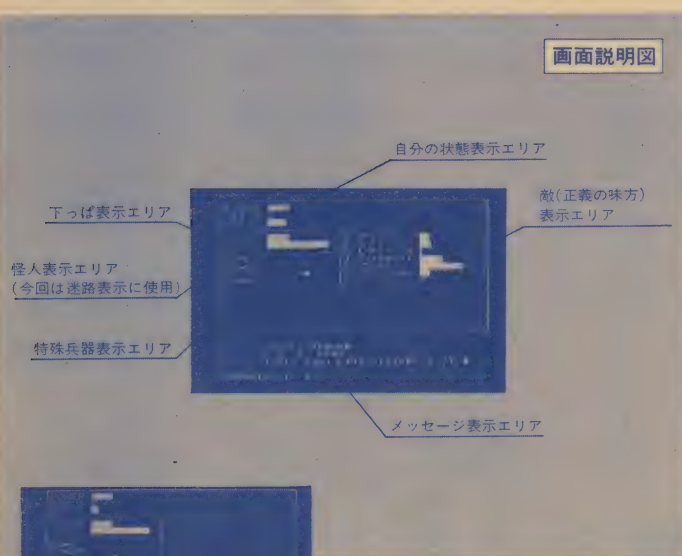
このゲームは、TINYANの悪のシリーズの第1弾で、これから悪の組織を作ろうとするときの話です。そのため、ゲームの目的は、大帝王バグーを見つけて、アジトへ帰りつくことです。

さて、操作ですが、移動はテンキーの2、4、6、8(PC-60シリーズのみカーソルキー)で、戦闘その他も、ほとんど数字キーで行えます。

特殊兵器を選ぶときは、アルファベットのキーを使います。

しかし、それらの武器は、バグーが作りだす怪人用に作られており、今回のPART1では怪人がでてこないため、あまり役にはたちません。

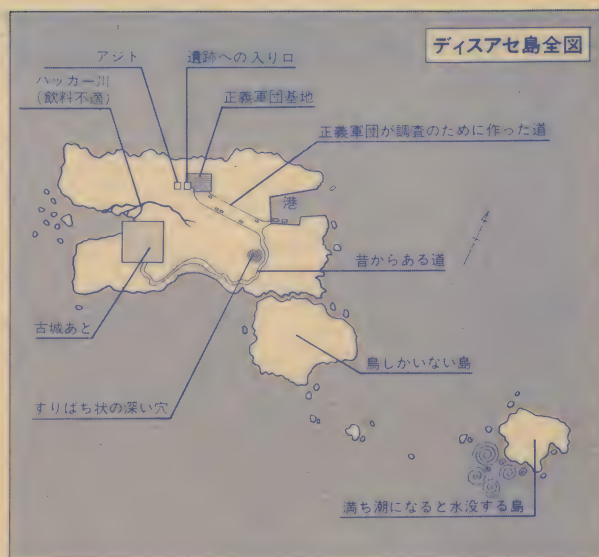
また、遺跡のなかには、一見なんの役にもたたないようなものが多々ありますが、そのなかには、PART2以後

注1
下っぱ……悪の組織にいる、変なかっこうをしたおぢさんのこと。パワーもあまりなく、たいていやられ役であり、幹部が逃げるときおきざりにされることが多い。

非常に重要な意味をもつものもあるので、たいせつに持っておいたほうがいいでしょう。本当のガラクタもありますが。
　次に敵ですが、遺跡の中には、調査団を守るため、正義のヒーローたちが、各地から集まってきています。しかし、あなたはブラックT-NYANです。悪の組織の幹部です。正義のヒーローを倒し、大帝王バグーを見つけなければならないのです。世界を征服する日は近い。

注意

　このゲームは、機種およびメディア(テープかディスク)によって、プログラムが多少違いますので、間違えないように入力してください。
　また、PC-60mkII、66SRの方は、ELSEは必ず大文字で入力してください。

おわりに

　今回は、たいにゃんが多忙のため、T-NYANが一人で作りました。このゲームで遊んだ感想、激励、激怒のおたよりなどいただけると、たいへんうれしいなあと思います。
　次回は、PART2、アドベンチャー変(編ではない)です。待っててね。

PC-9801シリーズ/PC-8801シリーズLIST 1

```
1 ' copyright(c) 1985 Tinyan
5 GOTO 20
10 OPEN "1:beepdt" FOR INPUT  AS #1:RETURN
11 OPEN "1:beepdt" FOR OUTPUT AS #1:RETURN
20 CLEAR 1000
25 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7:PRINT CHR$(12):CONSOLE 19,6:LOCATE 0,0
30 GOSUB 20000
50 GOSUB 38000
90 LV=D(25)
95 GOSUB 30300
96 GOSUB 30200
97 X=9:Y=9
98 GOSUB 49000
100 GOTO 220
200
210 GOSUB 37000
220 GOSUB 36000
230 GOSUB 500
240 GOSUB 36100
299 GOTO 200
500 '
510 IF J=0 THEN RETURN
520 IF J<11 THEN ON J    GOTO 1000,1100,1200,1300,1400,1500,1600,1700,1800,1900
530 IF J<21 THEN ON J-10 GOTO 2000,2100,2200,2300,2400,2500,2600,2700,2800,2900
540 IF J<31 THEN ON J-20 GOTO 3000,3100,3200,3300,3400,3500,3600,3700,3800,3900
550 IF J<41 THEN ON J-30 GOTO 4000,4100,4200,4300,4400,4500,4600,4700,4800,4900
560 IF J<51 THEN ON J-40 GOTO 5000,5100,5200,5300,5400,5500,5600,5700,5800,5900
570 IF J<61 THEN ON J-50 GOTO 6000,6100,6200,6300,6400,6500,6600,6700,6800,6900
580 IF J<71 THEN ON J-60 GOTO 7000,7100,7200,7300,7400,7500,7600,7700,7800,7900
590 IF J<81 THEN ON J-70 GOTO 8000,8100,8200,8300
900 PRINT:PRINT "COMMAND? 1-";N;" ";
910 R=RND(1):A$=INKEY$:IF A$="" THEN 910
915 IF A$="0" THEN 950
920 CO=VAL(A$):IF CO<1 OR CO>N THEN 900
930 PRINT A$
940 RETURN
950 PRINT
960 PRINT "EXP=";D(46)
970 PRINT "RANK=";CHR$(91-D(25))
980 PRINT
990 GOTO 900
1000 TL=1:GOTO 9200
1100 TL=2:GOTO 9200
1200 TL=3:GOTO 9200
1300 TL=4:GOTO 9200
```

```
1400 TL=5:GOTO 9200
1500 TL=6:GOTO 9200
1600 TL=7:GOTO 9200
1700 TL=7+INT(RND(1)*2):GOTO 9200
1800 TL=8+INT(RND(1)*2):GOTO 9200
1900 BN=1:GOTO 2410
2000 BN=3:GOTO 2410
2100 BN=4:GOTO 2410
2200 BN=11:GOTO 2410
2300 BN=7:GOTO 2410
2400 BN=8:GOTO 2410
2410 IF D(BN+10)>0 THEN RETURN
2420 D$=BK$(BN)+"ｶﾞ ｱｯﾀ":GOSUB 60060
2430 D(BN+10)=1:GOSUB 49000
2440 GOSUB 61000:RETURN
2500 '0
2600 IF LV<3 THEN PRINT "ﾂﾖｲ ﾁｶﾗﾃﾞ ｵｼﾓﾄﾞｻﾚﾀ":GOSUB 62000:X=X-1:GOSUB 36000:RETUR
N
2610 AK$="ﾓﾎﾁﾙﾎﾉﾔﾓ":X1=X+1:Y1=Y:GOTO 9300
2700 IF LV>=8 THEN 2750
2710 IF LV<5 THEN PRINT "ﾐｴﾅｲ ｶﾍﾞﾆ ｱﾀｯﾃ ｽｽﾒﾅｲ":GOSUB 61000:GUSUB 62000
2720 IF A$="2" THEN Y=Y-1
2730 IF A$="8" THEN Y=Y+1
2740 GOSUB 36000:RETURN
2750 AK$="ﾔﾎﾁﾙﾎﾉﾔﾔ":X1=X+1:Y1=Y:GOTO 9300
2800 IF (D(26) AND 64)>0 THEN RETURN
2810 D(26)=D(26) OR 64:M$="ﾃﾎﾁﾓﾅﾅﾎﾁ":GOTO 9100
2900 X1=X-1:Y1=Y:AK$="ﾇﾅﾒﾎﾅﾌﾉﾎ":GOTO 9300
3000 X1=X:Y1=Y+1:AK$="ﾃﾎﾁﾓﾅﾅﾎﾁ":GOTO 9300
3100 X1=X+1:Y1=Y:AK$="ﾍﾁﾎﾅﾌﾉﾍﾁ":GOTO 9300
3200 IF (D(26) AND 4)>0 THEN RETURN
3210 D(26)=D(26) OR 4:M$="ﾇﾅﾒﾎﾅﾌﾉﾎ":GOTO 9100
3300 X1=X-1:Y1=Y:AK$="ﾋﾅﾆﾏﾒﾍﾉﾃ":GOTO 9300
3400 X1=X+1:Y1=Y:AK$="ﾊﾏﾋﾅﾒﾅﾍﾎ":GOTO 9300
3500 IF (D(26) AND 1)>0 THEN RETURN
3510 D(26)=D(26) OR 1:M$="ﾊﾏﾋﾅﾒﾅﾍﾎ":GOTO 9100
3600 IF (D(26) AND 2)>0 THEN RETURN
3610 D(26)=D(26) OR 2:M$="ﾋﾅﾆﾏﾅﾍﾉﾃ":GOTO 9100
3700 X1=X+1:Y1=Y:AK$="ﾊﾏﾋﾅﾒﾅﾍﾎ":GOTO 9300
3800 IF (D(26) AND 128)>0 THEN RETURN
3810 D(26)=D(26) OR 128:M$="ﾍﾁﾎﾅﾌﾉﾍﾁ":GOTO 9100
3900 X1=X:Y1=Y+1:AK$="ﾖﾏﾋﾅﾒﾅﾍﾎ":GOTO 9300
4000 X1=X-1:Y1=Y:AK$="ﾒﾅﾒﾎﾅﾌﾉﾎ":GOTO 9300
4100 X1=X-1:Y1=Y:AK$="ﾑﾅﾆﾏﾒﾍﾉﾃ":GOTO 9300
4200 IF (D(26) AND 32)>0 THEN RETURN
4210 D(26)=D(26) OR 32:M$="ﾑﾅﾆﾏﾅﾍﾉﾃ":GOTO 9100
4300 IF (D(26) AND 8)>0 THEN RETURN
4310 D(26)=D(26) OR 8:M$="ﾒﾅﾒﾎﾅﾌﾉﾎ":GOTO 9100
4400 IF (D(26) AND 256)>0 THEN RETURN
4410 D(26)=D(26) OR 256:M$="ﾓﾎﾁﾙﾎﾉﾔﾓ":GOTO 9100
4500 IF (D(26) AND 512)>0 THEN RETURN
4510 D(26)=D(26) OR 512:M$="ﾔﾎﾁﾙﾎﾉﾔﾔ":GOTO 9100
4600 IF (D(26) AND 1024)>0 THEN RETURN
4610 D(26)=D(26) OR 1024:M$="ﾕﾒﾅﾓﾅﾅﾎﾁ":GOTO 9100
4700 IF (D(26) AND 16)>0 THEN RETURN
4710 D(26)=D(26) OR 16:M$="ﾖﾏﾋﾅﾒﾅﾍﾎ":GOTO 9100
4800 M$=":~8[3;]":GOSUB 59000:GOSUB 60050:RETURN
4900 IF D(27)=0 THEN 4910
4901 PRINT:PRINT "ﾄｯｾﾞﾝ ﾃﾝｼﾞｮｳｶﾞ ｸｽﾞﾚﾃｷﾀ!!!":GOSUB 62000
4902 PRINT "ﾊﾞｸﾞｰ ﾉ ｲｾｷｦ ﾄﾘｻｯﾀﾀﾒ":GOSUB 62000
4903 PRINT "ｲｾｷﾉ ﾊﾞﾗﾝｽｶﾞ ｸｽﾞﾚﾀﾉﾃﾞｽ":GOSUB 62000
4904 D(1)=0:GOSUB 30300:GOTO 44000
4910 FOR I=1 TO 5:GOSUB 61010:NEXT
4911 PRINT:PRINT "ﾂｲﾆ ﾀﾞｲﾃｲｵｳ ﾊﾞｸﾞｰ ﾉ ｲｾｷｦ ﾊｯｹﾝｼﾀｿﾞ!":GOSUB 62000
4912 PRINT "ｺﾚﾃﾞ ｾｶｲﾊ ｱｸﾉﾓﾉﾀﾞ!ﾊｯﾊｯﾊｯ":GOSUB 62000
4913 PRINT "ｲｾｷﾆ ﾅﾆｶ ｶｲﾃｱﾙ":GOSUB 62000
4914 PRINT "ﾊﾞｸﾞｰﾉ ﾁｶﾗ ﾎｼｷﾓﾉ ｳﾃﾞ ｺｺﾆ ﾉｾﾙﾍﾞｼ":GOSUB 62000
4915 PRINT "1 ... ﾐｷﾞﾃｦ ﾉｾﾙ"
4916 PRINT "2 ... ﾋﾀﾞﾘﾃﾆ ｽﾙ"
```

●レッキングクルーの6面でMARIOを出したら、つづけてゴールドハンマーを出し、わざと死ぬ。これをくり返してボクは100万点いったひまなやつさ。(千葉県・あっくんひらめ打てるの―)

```
4917 PRINT "3 ... ﾉｾﾅｲ"
4918 N=3:GOSUB 900
4919 IF CO=3 THEN RETURN
4920 IF CO=2 THEN 4980
4921 IF D(31)=0 THEN 4980
4922 PRINT "ﾜﾀｼﾉ ﾁｶﾗｦ ｶﾘﾀｲﾓﾉﾄﾊ ｵﾏｴｶ":GOSUB 62000
4923 PRINT "5670000001ﾈﾝ ﾈﾃｲﾃ ﾋﾏﾀﾞ":GOSUB 62000
4924 PRINT "ﾀｲｸﾂｼﾉｷﾞﾆ ﾃﾂﾀﾞｯﾃﾔﾙ":GOSUB 62000
4930 FOR Q=1 TO 3:GOSUB 62190:NEXT:D(27)=1:RETURN
4980 GOSUB 61000
4981 D$="ｵﾏｴﾆﾊ ﾃｦﾌﾚﾙ ｼｶｸｶﾞ ﾅｲ":GOSUB 60020:GOSUB 62000
4982 D(1)=D(1)-INT(RND(1)*100)
4983 IF D(1)<0 THEN D(1)=0
4984 GOSUB 30300
4985 RETURN
5000 PRINT:PRINT "ｺｺﾊ ｱｼﾞﾄ ﾃﾞｽ":GOSUB 62000:GOSUB 39000:PRINT
5001 PRINT "1 ... ｼﾀｯﾊﾟｦ ﾌﾔｽ    2 ... ﾏﾁﾆ ﾃﾞﾙ"
5002 PRINT "3 ... ｼﾀｯﾊﾟｦ ｸﾝﾚﾝｽﾙ"
5003 PRINT "4 ... ｶﾗﾀﾞｦ ﾔｽﾒﾙ"
5005 N=4:GOSUB 900
5006 ON CO GOTO 5010,5020,5030,5040
5010 PRINT "ﾅﾝﾆﾝ ﾌﾔｼﾏｽｶ?"
5011 PRINT "ﾋﾄﾘﾆﾂｷ 4 UNIT ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ"
5012 INPUT "ﾅﾝﾆﾝ 0-N";NZ
5013 IF NZ<0 THEN 5010
5014 IF NZ*4<=D(3) THEN 5017
5015 PRINT "UNIT ｶﾞ ﾀﾘﾏｾﾝ":GOSUB 62000
5016 GOTO 5010
5017 D(3)=D(3)-NZ*4
5018 D(4)=D(4)+NZ:GOSUB 30200:GOSUB 30300
5019 GOTO 5000
5020 PRINT "ｱｸﾉ ﾃｲｺｸｦ ﾂｸﾙﾏﾃﾞ・・・":GOSUB 62000
5025 X=X+1:GOSUB 36000
5029 RETURN
5030 PRINT "ﾅﾝﾆﾁ ｸﾝﾚﾝｼﾏｽｶ"
5031 PRINT "1% ｸﾝﾚﾝｽﾙﾉﾆ 1 UNIT ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ"
5032 INPUT "ﾅﾝ% 0-N";ND
5033 IF ND<0 THEN 5030
5034 IF ND<=D(3) THEN 5037
5035 PRINT "UNIT ｶﾞ ﾌｿｸｼﾃﾏｽ":GOSUB 62000
5036 GOTO 5030
5037 D(3)=D(3)-ND
5038 D(5)=D(5)+ND:IF D(5)>100 THEN D(5)=100
5039 GOSUB 30200:GOSUB 30300:GOTO 5000
5040 PRINT
5041 PRINT "10 UNIT ﾋﾂﾖｳﾃﾞｽ ｲｲﾃﾞｽｶ"
5042 PRINT "1 ... ﾔｽﾑ"
5043 PRINT "2 ... ｶﾈｶﾞﾅｲ"
5044 N=2:GOSUB 900
5045 IF CO=2 THEN 5000
5046 IF D(3)<10 THEN PRINT "UNIT ｶﾞ ﾀﾗﾅｲ!!!":GOSUB 62000:GOTO 5000
5047 D(3)=D(3)-10:D(1)=D(47):GOSUB 30300
5048 PRINT "ｻﾃ ｶﾗﾀﾞﾓ ｶｲﾌｸｼﾀｼ ｱｸｼﾞﾆ ﾓｴﾙｶ":GOSUB 62000
5049 GOTO 5000
5100 IF UJ>=10 THEN RETURN
5110 M$=UJ$(UJ):UJ=UJ+1:GOTO 9100
5200 IF D(53)=0 THEN 5204
5201 PRINT "ｺｺﾊ ﾓﾄﾓﾄ ｾｲｷﾞﾉﾐｶﾀﾉ ｷﾁﾃﾞｼﾀ":GOSUB 62000
5202 PRINT "ｼｶｼ ｱﾅﾀﾉ ﾊﾀﾗｷﾆﾖﾘ ﾊｶｲｻﾚﾃｲﾏｽ":GOSUB 62000
5203 RETURN
5204 PRINT "ｺｺﾊ ｾｲｷﾞﾉ ﾐｶﾀﾉ ｷﾁﾉ ﾖｳﾃﾞｽ":GOSUB 62000
5205 PRINT "1 ... ｼﾝﾆｭｳｽﾙ"
5206 PRINT "2 ... ｿﾄﾆ ﾃﾞﾙ"
5207 N=2:GOSUB 900
5208 IF CO=2 THEN RETURN
5209 TL=1:GOSUB 9200
5211 PRINT "1 ... ｻｷﾆ ｽｽﾑ"
5212 PRINT "2 ... ｱﾌﾞﾅｲ ﾉﾃﾞ ﾓﾄﾞﾙ"
5213 N=2:GOSUB 900
```

●だれか、FM-7版「ブラックオニキス」でかんたんにレベル10以上になる方法を教えて下さい。できれば、階段の位置も（わたしの戦士はまだレベル5が最高）。（〒359 埼玉県所沢市上新井828の21・権田岳広）

```
5214 IF CO=2 THEN 5200
5215 TL=2:GOSUB 9200
5221 PRINT "1 ... ﾓｯﾄ ｻｷﾆ ｽｽﾑ"
5222 PRINT "2 ... ﾔｯﾊﾟﾘ ﾓﾄﾞﾙ"
5223 N=2:GOSUB 900
5224 IF CO=2 THEN 5211
5225 TL=3:GOSUB 9200
5231 PRINT "1 ... ｻｷﾆ ｽｽﾑ"
5232 PRINT "2 ... ｱﾌﾞﾅｲ ﾉﾃﾞ ﾓﾄﾞﾙ"
5233 N=2:GOSUB 900
5234 IF CO=2 THEN 5221
5235 TL=5:GOSUB 9200
5241 PRINT "1 ... ﾓｳ ｺﾜｲﾓﾉﾊ ﾅｲｿﾞ ｻｷﾆ ｽｽﾑ"
5242 PRINT "2 ... ﾔｯﾊﾟﾘ ﾓﾄﾞﾛｳ"
5243 N=2:GOSUB 900
5244 IF CO=2 THEN 5231
5245 TL=7:GOSUB 9200
5251 PRINT "1 ... ｺｺﾏﾃﾞｷﾀﾗ ｱﾄﾆﾋｹﾅｲ"
5252 PRINT "2 ... ｺｺﾃﾞ ﾓﾄﾞﾙﾉｶﾞ ﾀﾀﾞｼｲ"
5253 N=2:GOSUB 900
5254 IF CO=2 THEN 5241
5255 TL=9:GOSUB 9200
5260 PRINT
5261 FOR I=1 TO 4:GOSUB 61010:NEXT
5262 PRINT "ｺｺﾊ ｾｲｷﾞｸﾞﾝﾀﾞﾝｷﾁﾉ ｼﾚｲﾌﾞﾉ ﾖｳﾃﾞｽ":GOSUB 62000
5263 PRINT "1 ... ｺｺｦ ﾊｶｲｼﾃ ﾀﾞｯｼｭﾂ ｽﾙ"
5264 PRINT "2 ... ｿｺﾉ ﾄﾋﾞﾗｦ ｱｹﾃ ｻﾗﾆ ｽｽﾑ"
5265 N=2:GOSUB 900
5266 IF CO=2 THEN 5270
5267 PRINT
5268 IX=700:GOSUB 62110
5269 D(53)=1:GOTO 5200
5270 PRINT "ﾖｸ ｺｺﾏﾃﾞ ｷﾀﾅ!":GOSUB 62000
5271 PRINT "ｼｶｼ ｺｺｶﾞ ﾄﾞｺﾀﾞｶ ﾜｶｯﾃｲﾙﾉｶﾅ ﾌﾌﾌ":GOSUB 62000
5272 TL=2:GOSUB 9200
5273 PRINT
5274 PRINT "ｺﾝﾄﾞﾊ ﾜﾚﾜﾚｶﾞ ｱｲﾃﾀﾞ":GOSUB 62000
5275 TL=5:GOSUB 9200
5276 PRINT
5277 PRINT "ｾｲｷﾞﾉ ﾐｶﾀﾊ ﾏﾀﾞﾏﾀﾞ ｲﾙｿﾞ":GOSUB 62000
5278 TL=8:GOSUB 9200
5279 TL=9:GOSUB 9200
5280 TL=8:GOSUB 9200
5281 TL=7:GOSUB 9200
5282 PRINT
5283 PRINT "ﾔｯﾄ ﾋﾄｲｷ ﾂｲﾀｿﾞ":GOSUB 62000
5284 PRINT
5285 PRINT "1 ... ﾏﾀﾞﾏﾀﾞ ﾀﾀｶｳｿﾞ"
5286 PRINT "2 ... ﾋﾄﾏｽﾞ ﾀｲｻﾝ"
5287 N=2:GOSUB 900
5288 IF CO=1 THEN 5272
5289 GOTO 5262
5300 PRINT
5301 PRINT "ﾅﾆﾔﾗ ﾌﾙﾎﾞｹﾀ ﾐｾﾉﾖｳﾅﾓﾉｶﾞ ｱﾙ"
5302 PRINT "1 ... ﾅｶﾆ ﾊｲﾙ"
5303 PRINT "2 ... ﾄｵﾘｽｷﾞﾙ"
5304 PRINT "3 ... ﾄﾂｾﾞﾝ ﾐｾｦ ｵｿｳ"
5305 N=3:GOSUB 900
5310 IF CO=2 THEN RETURN
5320 IF CO=3 THEN 5380
5330 PRINT "ｵﾏｴｻﾝ ﾅﾆｶ ｵﾓｼﾛｲﾓﾉｦ ﾓｯﾃ ｲﾅｲｶﾈ":GOSUB 62000
5331 IF D(28)<2 AND D(29)<2 AND D(30)<2 THEN 5370
5332 IF D(28)<2 THEN 5336
5333 PRINT "ﾊﾞｸﾞｹｯｼｮｳﾀｲ-D12 ｦ ﾓｯﾃｲﾙｼﾞｬﾅｲｶ"
5334 IT=28:ND=128:GOSUB 5344
5336 IF D(29)<2 THEN 5340
5337 PRINT "ﾊﾞｸﾞｺｳｾｷA-5T ｶﾞ ｱﾙｼﾞｬｱ ﾅｲｶ"
5338 IT=29:ND=255:GOSUB 5344
5340 IF D(30)<2 THEN RETURN
```

●ファミコンのスパルタンXの1面で、2200点まで200点ずつ得点し、次にキックすると5000点入るよ（北海道・ザップ・14歳）

```
5341 PRINT "ﾊﾞｸﾞｰﾉ ﾋﾄﾐ ﾄﾊ ﾒｽﾞﾗｼｲ"
5342 IT=30:ND=511:GOSUB 5344
5343 RETURN
5344 PRINT "ｿﾚｦ ";ND;" UNIT ﾃﾞ ｳｯﾃｸﾚﾅｲｶ"
5345 PRINT "1 ... ｳｯﾃｼﾏｳ"
5346 PRINT "2 ... ｳﾗﾅｲ"
5347 N=2:GOSUB 900
5348 IF CO=2 THEN 5355
5349 PRINT "ﾄﾞｳﾓ ｱﾘｶﾞﾄｳﾖ":GOSUB 62000
5350 D(3)=D(3)+ND
5351 D(IT)=1
5352 GOSUB 30300
5353 RETURN
5355 PRINT "ｿﾚﾊ ｻﾞﾝﾈﾝｼﾞｬﾉｳ":GOSUB 62000
5356 PRINT "ｾｲｾﾞｲ ﾀﾞｲｼﾞﾆ ｽﾙｺﾄｼﾞｬ":GOSUB 62000
5357 RETURN
5370 PRINT "ﾅﾆﾓ ﾓｯﾃ ｲﾅｲﾖｳｼﾞｬﾉｳ":GOSUB 62000
5375 PRINT "ｻｱ ﾃﾞﾃｯﾀ ﾃﾞﾃｯﾀ":GOSUB 62000:RETURN
5380 GOSUB 61000
5381 PRINT "｢ﾌｵｯ ﾌｵｯ ﾌｵｯ ﾜﾀｼﾉﾐｾｦ ｵｿｳﾄﾊ ｲｲﾄﾞｷｮｳﾀﾞ":GOSUB 62000
5382 PRINT "ﾀﾞｶﾞ ｿﾉﾃｲﾄﾞﾃﾞﾊ ﾜﾀｼﾊ ﾀｵｾﾅｲｿﾞ":GOSUB 62000
5383 D(1)=D(1)-INT(D(1)*RND(1))
5384 IF D(1)<1 THEN D(1)=1
5385 GOSUB 30300
5386 D(4)=D(4)-INT(D(4)*RND(1))
5387 IF D(4)<0 THEN D(4)=0
5388 GOSUB 30200
5389 PRINT "ﾜﾀｼﾆ ｻｶﾗｳﾓﾉﾊ ﾐﾝﾅ ｺｳﾅﾙﾉﾀﾞ ﾌｵｯ ﾌｵｯ":GOSUB 62000
5390 RETURN
5400 IF D(28)>0 THEN RETURN
5410 PRINT
5420 PRINT "ﾊﾞｸﾞｹｯｼｮｳ-D12 ｦ ﾐﾂｹﾀ":GOSUB 62000
5430 PRINT "ｺﾚﾊ ﾀｲﾍﾝｽﾊﾞﾗｼｲﾓﾉﾀﾞ":GOSUB 62000
5440 D(28)=2
5450 RETURN
5500 IF D(29)>0 THEN RETURN
5510 PRINT
5520 PRINT "ﾄﾞﾝ､ﾊﾞｸﾞｺｳｾｷA-5T ｦ ﾊｯｹﾝｼﾏｼﾀ":GOSUB 62000
5530 PRINT "ﾖｼ ﾓｯﾃｺｲ":GOSUB 62000
5540 D(29)=2
5550 RETURN
5600 IF D(30)>0 THEN RETURN
5610 PRINT
5620 PRINT "ﾊﾞｸﾞｰﾉﾋﾄﾐ ｶﾞ ｱﾙﾃﾞﾊﾅｲｶ":GOSUB 62000
5630 PRINT "ﾊﾞｸﾞｰｻﾏﾍﾉ ｲｲ ﾐﾔｹﾞﾆ ﾅﾙﾃﾞﾊ ﾅｲｶ":GOSUB 62000
5640 D(30)=2
5650 RETURN
5700 RETURN
5800 X=13:Y=0:GOTO 9000
5900 X=12:Y=3:GOTO 9000
6000 X=30:Y=8:GOTO 9000
6100 X=30:Y=0:GOTO 9000
6200 X=28:Y=7:GOTO 9000
6300 X=24:Y=9:GOTO 9000
6400 X=23:Y=9:GOTO 9000
6500 X=18:Y=9:GOTO 9000
6600 X=28:Y=7:GOTO 9000
6700 X=1:Y=9:GOTO 9000
6800 X=30:Y=12:GOTO 9000
6900 X=27:Y=14:GOTO 9000
7000 X=25:Y=19:GOTO 9000
7100 IF D(4)=0 THEN RETURN
7110 PRINT
7120 PRINT "ｼﾀｯﾊﾟ ｶﾞ ﾆｹﾞﾏｼﾀ":GOSUB 62000
7130 NS=INT(RND(1)*D(4)+1)
7140 IF NS>D(4) THEN NS=D(4)
7150 PRINT
7160 PRINT "ﾆｹﾞﾀﾉﾊ ";NS;" ﾆﾝﾃﾞｽ":GOSUB 62000
7170 D(4)=D(4)-NS
```

●ファミコンのバトルシティは全35面ある。4面のホブリンのほかにも、10面マッピー、21面にはプーカが入っているよ。(三重県・トーフ屋マー坊・14歳)

```
7180 GOSUB 30200
7190 RETURN
7200 IF D(5)=0 THEN RETURN
7210 PRINT
7220 PRINT "ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾂｶﾚﾃ ﾉｳﾘｮｸｶﾞ ｻｶﾞﾘﾏｼﾀ":GOSUB 62000
7230 NS=INT(RND(1)*.4*D(5)+5)
7240 IF NS>D(5) THEN NS=D(5)
7250 PRINT NS;"% ｼﾞｭｸﾚﾝﾄﾞｶﾞ ｻｶﾞｯﾃｼﾏｯﾀ":GOSUB 62000
7260 D(5)=D(5)-NS
7270 GOSUB 30200
7280 RETURN
7300 IF D(52)>3 THEN 7350
7310 PRINT
7320 PRINT "ﾜﾀｼﾊ 5670000000ﾈﾝ ﾏｴﾆ ﾎﾛﾎﾞｻﾚﾀ":GOSUB 62000
7321 PRINT "ｼﾞｬｱｸﾉ ｹｼﾝ 'ｼﾞｬｱｸﾗｰ' ﾀﾞ":GOSUB 62000
7322 PRINT "ﾜﾀｼﾊ ｱｸﾉ ﾐｶﾀﾀﾞ":GOSUB 62000
7330 D(1)=D(47):D(52)=D(52)+1
7340 GOSUB 30300
7345 RETURN
7350 PRINT "ﾜﾀｼﾆﾊ ﾓｳ ﾁｶﾗｶﾞ ﾅｲ･･･":GOSUB 62000
7360 RETURN
7400 IF D(48)>0 THEN RETURN
7410 NS=INT(RND(1)*7+4)
7415 D(48)=1
7420 PRINT "ﾜﾀｼﾀﾁﾓ ｱﾅﾀﾉ ｱｸﾉｿｼｷﾆ ｲﾚﾃｸﾀﾞｻｲ":GOSUB 62000
7430 PRINT NS;"ﾆﾝ ﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾌｴﾏｼﾀ":GOSUB 62000
7440 D(4)=D(4)+NS
7450 GOSUB 30200
7460 RETURN
7500 IF D(48)>0 THEN RETURN
7510 NS=INT(RND(1)*3+7)
7515 D(48)=1
7520 GOTO 7420
7600 IF D(48)>0 THEN RETURN
7610 NS=INT(RND(1)*15+2)
7615 D(48)=1
7620 GOTO 7420
7700 IF D(51)>0 THEN RETURN
7710 NS=INT(RND(1)*40+10)
7720 IF D(5)+NS>100 THEN NS=100-D(5)
7730 PRINT "ｺｺﾆ ｿﾝｻﾞｲｼﾀ ｱｸﾉ ｴﾈﾙｷﾞｰﾆ ﾖｯﾃ":GOSUB 62000
7740 PRINT "ｼﾀｯﾊﾟ ｶﾞ ﾊﾟﾜｰ ｱｯﾌﾟ ｼﾀ!!!":GOSUB 61010:GOSUB 62000
7750 D(5)=D(5)+NS
7760 GOSUB 30200
7770 D(51)=1
7780 RETURN
7800 ON INT(RND(1)*6)+1 GOTO 7810,7820,7830,7840,7850,7860
7810 PRINT "ｱｸﾉ ｻｶｴﾀ ﾀﾒｼﾊ ﾅｲ":GOTO 7890
7820 PRINT "ｵﾏｴﾊ ｺﾉ ";TK$(INT(RND(1)*20));" ｶﾞ ﾀｵｽ":GOTO 7890
7830 PRINT "ｾｲｷﾞﾊ ｶﾅﾗｽﾞ ｶﾂ":GOTO 7890
7840 PRINT "ﾊﾞｸﾞｰ ﾉ ｲｾｷﾊ ｵﾏｴﾗﾆﾊ ﾜﾀｻﾝｿﾞ":GOTO 7890
7850 PRINT "ｺﾝﾄﾞ ｱｯﾀﾄｷﾊ ｵﾏｴｦ ﾀｵｽ!!!":GOTO 7890
7860 TL=LV
7866 GOSUB 9200
7869 RETURN
7890 GOSUB 62000:RETURN
7900 'v
8000 PRINT
8001 D$="ｺｺﾊ ﾃﾝｼﾞｮｳﾆ ﾎｿﾅｶﾞｲ ｱﾅｶﾞ ｱｲﾃﾏｽ":GOSUB 60030
8002 D$="ｿｼﾃ ｿﾉｱﾅｦ ﾄｵｼﾃ ｱｵｲ ﾋｶﾘｶﾞ ｻｼｺﾝﾃﾞｲﾙ":GOSUB 60060
8003 GOSUB 62000
8004 IF D(30)>1 THEN 8010
8005 PRINT "ﾅﾆﾓﾉｶｶﾞ ｱﾀﾏﾉﾅｶﾆ ﾁｮｸｾﾂ ｶﾀﾘｶｹﾃｷﾀ":GOSUB 62000
8006 PRINT "ｼﾞｬｱｸﾉ ｲﾝｦ ﾓﾀﾇﾓﾉﾊ ﾊｲｯﾃﾊ ﾅﾗﾇ":GOSUB 62000
8007 RETURN
8010 D$="ｼﾞｬｱｸﾉ ｲﾝｦ ﾓﾂﾓﾉﾖ ﾖｸｷﾀ":GOSUB 60040
8011 PRINT "ｿﾚ(ﾊﾞｸﾞｰﾉ ﾋﾄﾐ)ｦ ｿｺﾆ ｵｷﾅｻｲ"
8012 PRINT "1 ... ｲﾜﾚﾀﾄｳﾘﾆ ｵｸ"
8013 PRINT "2 ... ｵｶｽﾞﾆ ﾀﾁｻﾙ"
```

●ファミコンのドルアーガの塔で、タイトルがでているときにコントローラーを上6、左4、右3の順番で押すと、タイトルの色が変わる。それでプレイしてみると、宝の出し方が変わっていた。(東京都・中山雄介)

```
8014 N=2:GOSUB 900
8015 IF (3-CO)*2-1<>1 THEN 8020
8016 PRINT "ﾏﾃｨｯ､ｷｻﾏﾊ ﾆｾﾓﾉﾀﾞ!!":GOSUB 62000
8017 D(1)=D(1)-INT((RND(1)*.6+.6)*D(1))
8018 IF D(1)<0 THEN D(1)=0
8019 GOSUB 30300:RETURN
8020 D$="ｱｱ ｱｸﾉﾃｨｵｳ ﾊﾞｸﾞｰﾖ､ｺﾉﾓﾉｦﾀｽｹﾀﾏｴ":GOSUB 60050
8021 PRINT "ﾄﾂｾﾞﾝ ﾊﾞｸﾞｰﾉﾋﾄﾐ ﾆ ｱﾀｯﾃｲﾀﾋｶﾘｶﾞ":GOSUB 62000
8022 PRINT "ｱﾅﾀﾉ ﾐｷﾞｳﾃﾞﾒｶﾞｹﾃ ﾊﾝｼｬｼﾃｷﾏｼﾀ":GOSUB 62000
8023 PRINT
8024 PRINT "1 ... ｼﾀｯﾊﾟｦ ﾀﾃﾆｼﾃ ﾌｾｸﾞ"
8025 PRINT "2 ... ｳｺﾞｹｽﾞ ｼﾞｯﾄｼﾃｲﾙ"
8026 N=2:GOSUB 900
8027 IF (CO*CO)/2+1=3 THEN 8050
8028 IF D(4)=0 THEN 8040
8030 D(4)=D(4)-1:GOSUB 30200
8031 PRINT "ﾀﾃﾆ ｻﾚﾀ ｼﾀｯﾊﾟﾊ ｲｯｼｭﾝﾆｼﾃ ｼﾞｮｳﾊﾂｼﾀ!!":GOSUB 62000
8032 PRINT "ｱﾅﾀﾆﾊ ｺｳｾﾝﾊ ｱﾀﾗﾅｶｯﾀ":GOSUB 62000
8033 PRINT "ﾊﾞｸﾞｰﾉﾋﾄﾐ ﾊ ｷｴﾃ ﾅｸﾅｯﾀ":GOSUB 62000
8034 D(30)=1:RETURN
8040 PRINT "ｼﾀｯﾊﾟﾊ ｲﾅｶｯﾀ":GOSUB 62000
8050 PRINT "ｳﾜｰ---------":GOSUB 62000:GOSUB 62000
8051 D(1)=INT(D(1)/2)+1:GOSUB 30300
8052 PRINT "ｱﾅﾀﾉ ﾐｷﾞｳﾃﾞﾆ 'ﾊﾞ' ﾉﾓｼﾞｶﾞ ｳｶﾋﾞｱｶﾞｯﾀ":GOSUB 62000
8053 D(30)=1
8054 D(31)=1
8055 RETURN
8100 'x
8200 'y
8300 'z
8999 RETURN
9000 D$="WARP":GOSUB 60020
9005 SX=POS(0):SY=CSRLIN
9010 FOR I=1 TO 60:LOCATE INT(RND(1)*3)+10,9+INT(RND(1)*3):PRINT CHR$(32+INT(RND
(1)*32));:NEXT
9015 LOCATE SX,SY
9050 GOSUB 36000:RETURN
9100 GOSUB 59000:D$="ｱｲｺﾄﾊﾞ ﾊ "+D$+" ﾀﾞ":GOSUB 60060:GOSUB 62000:RETURN
9200 GOSUB 30000
9210 GOSUB 31900
9220 IF NZ=0 THEN RETURN
9225 PRINT "ﾜﾙﾓﾉﾒ ﾜﾀｼｶﾞ ｱｲﾃﾀﾞ"
9230 GOSUB 30100
9240 GOSUB 31000
9250 RETURN
9299 RETURN
9300 PRINT "ｱｲｺﾄﾊﾞｦ ｲｴ"
9310 A$="":INPUT A$
9320 IF A$="" THEN RETURN
9330 M$=A$:GOSUB 59000
9337 '
9340 IF D$=AK$ THEN 9390
9350 GOSUB 61000
9360 PRINT "ｱｲｺﾄﾊﾞｶﾞ ﾁｶﾞｳ!!"
9365 TL=LV:GOSUB 9200
9370 RETURN
9390 PRINT
9391 GOSUB 61010
9392 PRINT "ﾖｰｼ ﾊｲﾚ":GOSUB 62000
9395 X=X1:Y=Y1
9396 SX=POS(0):SY=CSRLIN:FOR I=1 TO 30:LOCATE INT(RND(1)*3)+10,9+INT(RND(1)*3):P
RINT CHR$(32+INT(RND(1)*10));:NEXT:LOCATE SX,SY
9397 GOSUB 36000:RETURN
20000 DEFINT A-Z
20010 DIM D(100),TS(9),TW(9),TN(9),PI(30),MP$(39),BK$(14),AT$(6),UJ$(9),TK$(30)
20050 D(1)=25:D(2)=7:D(3)=100:D(4)=0:D(5)=1:D(25)=1:D(46)=0:D(47)=25
20080 W1$="___":W2$=" |":W3$="| ":NN=1
20100 RESTORE 50000:FOR I=0 TO 39:READ MP$(I):NEXT
20110 RESTORE 51000:FOR I=0 TO 14:READ BK$(I):NEXT
```

◑先日、久しぶりにゲーム・センターに足を運んだ。半年ほど行かなかったあいだにゲーム機の変化は激しく、知らないものばかり。少しはビープを見て勉強(?)しなくては、と思う今日このごろです。(東京都・ビープの回し者・18歳)

```
20120 RESTORE 52000:FOR I=1 TO 9:READ TS(I),TW(I),TN(I):NEXT
20130 RESTORE 52100:FOR I=0 TO 9:READ UJ$(I):NEXT
20140 RESTORE 53000:FOR I=1 TO 30:READ TK$(I):NEXT
20150 RESTORE 54000:FOR I=1 TO 30:READ PI(I):NEXT
21000 D$="────────────────":D1$="                "+"|"+"                  "+"|"
21010 LOCATE 0,0:PRINT "┌";D$;D$;"───────┐"
21020 LOCATE 0,1:PRINT "|POWER:";SPC(31);"|"
21030 LOCATE 0,2:PRINT "|ﾜﾙﾁﾞｴ:";SPC(31);"|"
21040 LOCATE 0,3:PRINT "|UNIT :";SPC(31);"|"
21050 LOCATE 0,4:PRINT "├";D$;"┬";D$"───────┤"
21060 LOCATE 0,5:PRINT "|ｼﾀｯﾊﾟ:";D1$
21070 LOCATE 0,6:PRINT "|ｸﾝﾚﾝ :";D1$
21080 LOCATE 0,7:PRINT "├";D$;"┤";SPC(20);"|"
21090 LOCATE 0,8:PRINT "|NAME :";D1$
21100 LOCATE 0,9:PRINT "|POWER:";D1$
21110 LOCATE 0,10:PRINT "|-----:";D1$
21120 LOCATE 0,11:PRINT "|WEAPO:";D1$
21130 LOCATE 0,12:PRINT "├";D$;"┴";D$;"───────┤"
21140 FOR I=1 TO 5:LOCATE 0,I+12:PRINT "|";SPC(37);"|":NEXT
21150 LOCATE 0,18:PRINT "└";D$;D$;"───────┘";
21160 LOCATE 0,24
29999 RETURN
30000 '
30010 IF TL+1<LV THEN RETURN
30020 IF RND(1)*10<2 THEN RETURN
30030 GOSUB 61000
30040 FOR I=0 TO 6:TK(I)=0:NEXT
30050 FOR I=0 TO INT(TN(TL)*RND(1))
30060 TK(I)=TS(TL)+INT(TW(TL)*RND(1))
30070 TP(I)=INT(PI(TK(I))*RND(1)+LV*LV+1)
30080 NEXT
30090 RETURN
30100 SX=POS(0):SY=CSRLIN
30105 FOR G=0 TO 6
30110 IF TK(G)=0 THEN LOCATE 18,5+G:PRINT "                    ":GOTO 30190
30120 LOCATE 18,5+G:PRINT CHR$(49+G);":";
30130 PRINT TK$(TK(G))
30140 D=TP(G):MX=64:LOCATE 29,5+G:GOSUB 48000
30190 NEXT
30195 LOCATE SX,SY:RETURN
30200 SX=POS(0):SY=CSRLIN
30210 LOCATE 7,5:COLOR 6:D=D(4):MX=80:GOSUB 48000
30220 LOCATE 7,6:COLOR 5:D=D(5):MX=80:GOSUB 48000
30230 COLOR 7:LOCATE SX,SY:RETURN
30300 SX=POS(0):SY=CSRLIN
30310 MX=240
30320 LOCATE 7,1:D=D(1):COLOR 6:GOSUB 48000
30330 LOCATE 7,2:D=D(2):COLOR 4:GOSUB 48000
30340 LOCATE 7,3:D=D(3):COLOR 3:GOSUB 48000
30345 IF D(1)=0 THEN COLOR 7:GOTO 44000
30350 COLOR 7:LOCATE SX,SY:RETURN
31000 PRINT
31001 PRINT "1 ... ｼﾀｯﾊﾟﾆ ﾀﾀｶﾜｾﾙ"
31002 PRINT "2 ... ｼﾞﾌﾞﾝﾃﾞ ﾀﾀｶｳ"
31003 PRINT "3 ... ｺﾝｶｲﾉ ﾄｺﾛﾊ ﾋｷﾜｹﾆｼﾄｲﾃﾔﾙ! ﾄ ﾆｹﾞﾙ"
31005 FOR I=0 TO 6:IK(I)=0:NEXT
31010 N=3:GOSUB 900:KO=CO
31020 IF CO=1 THEN 31100
31030 IF CO=2 THEN 31200
31040 PRINT
31041 PRINT "ﾅﾝﾆﾝﾉ ｼﾀｯﾊﾟｦ ｷﾞｾｲﾆ ｼﾏｽｶ"
31042 INPUT "0-N";N
31043 IF N<0 OR N>D(4) THEN 31041
31050 HS=INT(TL*TL*RND(1))
31060 D(4)=D(4)-N
31065 GOSUB 30200
31070 IF N>=HS THEN 31090
31080 PRINT:GOSUB 61000
31090 PRINT "[illegible]":GOSUB 62000:GOTO [illegible]
```

●スーパーパンチアウトで、観客席をよく見ると、ドンキーコングやドンキーコングJRがいます。(埼玉県・ちっくんぼっぷ・13歳)

```
31090 PRINT:PRINT "｢ｼﾏｯﾀ ﾆｹﾞﾗﾚﾀｶ｣":GOSUB 62000
31092 FOR I=0 TO 6:TK(I)=0:NEXT:GOSUB 30100:RETURN
31100 IF D(4)>0 THEN 31105
31101 GOSUB 61000
31102 PRINT "ｱﾅﾀﾆ ﾂｲﾃｸﾙ ｼﾀｯﾊﾟﾊ ｲﾏｾﾝ":GOSUB 62000
31103 GOTO 31000
31105 GOSUB 31900
31110 FOR I=0 TO 6
31112 IF TK(I)=0 THEN 31120
31114 IK(I)=INT(D(4)*(D(5)/100)*(D(5)/100)*3*RND(1)/(NZ+.1))
31120 NEXT
31130 GOTO 31300
31200 PRINT:PRINT "ﾌﾞｷｦ ﾂｶｲﾏｽｶ ?"
31201 PRINT "1 ... ﾂｶｳ"
31202 PRINT "2 ... ﾂｶﾜﾅｲ"
31210 N=2:GOSUB 900
31220 IF CO=2 THEN 31250
31221 PRINT:PRINT "ｺﾚﾗﾉ ﾌﾞｷﾊ ｱﾅﾀﾆﾊ ﾑｲﾃｲﾏｾﾝｶﾞ･･･"
31222 PRINT "ﾄﾞﾚﾆ ｼﾏｽｶ a-o:@=ﾂｶﾜﾅｲ"
31223 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 31223
31224 IF A$="@" THEN 31200
31225 IF A$<"a" OR A$>"o" THEN 31222
31226 BK=ASC(A$)-ASC("a")+10
31227 IF D(BK)>0 THEN 31230
31228 PRINT "ｱﾅﾀﾊ ";BK$(BK-10);" ｦ ﾓｯﾃｲﾏｾﾝ"
31229 GOSUB 61000:GOSUB 62000:GOTO 31222
31230 IF RND(1)*10>7 THEN 31240
31231 PRINT "ﾄﾘｱﾂｶｲﾆ ｼｯﾊﾟｲ ｼﾏｼﾀ":GOSUB 61000:GOSUB 62000
31232 GOTO 31500
31240 FOR I=0 TO 6
31241 IF TK(I)=0 THEN 31248
31242 IK(I)=INT(2*RND(1)*(BK/4)*(BK/5)+1)
31248 NEXT:GOTO 31300
31250 FOR I=0 TO 6
31251 IF TK(I)=0 THEN 31260
31252 IF RND(1)*10>7 THEN 31260
31253 IK(I)=INT(RND(1)*(1.5*LV*LV+1))
31254 IF LV>TL THEN IK(I)=IK(I)+INT(RND(1)*3*LV+1)
31260 NEXT
31270 GOTO 31300
31300 FOR G=0 TO 6
31310 IF TK(G)=0 THEN 31390
31320 IF IK(G)=0 THEN 31390
31330 IF RND(1)*10<TL THEN 31390
31340 PRINT TK$(TK(G));" ﾆ";IK(G);" ﾉ ﾀﾞﾒｰｼﾞ"
31350 GOSUB 61010:GOSUB 62000
31360 TP(G)=TP(G)-IK(G):IF TP(G)>0 THEN 31390
31370 TP(G)=0:PRINT TK$(TK(G));" ﾊ ｳｺﾞｹﾅｸ ﾅﾘﾏｼﾀ"
31375 TK(G)=0
31380 '
31390 NEXT:GOSUB 30100
31400 GOSUB 31900
31410 IF NZ>0 THEN 31450
31420 PRINT "｢ﾋﾄﾏｽﾞ ｷﾁﾆｶｴｯﾃ ﾀｲｻｸｦ ｶﾝｶﾞｴﾖｳ｣":GOSUB 62000
31430 PRINT "ﾊｯﾊｯﾊｯ､ｾｲｷﾞﾉﾐｶﾀﾉﾁｶﾗﾊ ｿﾉﾃｲﾄﾞｶ!":GOSUB 62000
31432 IX=INT(RND(1)*2*(TL+3)):GOSUB 62100
31434 UU=INT(RND(1)*((TL+1)*(TL+1)+1)):IF UU=0 THEN RETURN
31436 PRINT UU;" UNIT ﾃﾆｲﾚﾀ":D(3)=D(3)+UU:IF D(3)>10000 THEN D(3)=10000
31437 IF RND(1)*1000<1 THEN D(2)=D(2)+1
31438 GOSUB 30300
31440 RETURN
31450 PRINT "ｱｸﾆﾝﾒ ｺﾝﾄﾞﾊ ｺﾁﾗﾉﾊﾞﾝﾀﾞ":GOSUB 62000
31500 PRINT "ｲｸｿﾞ ﾜﾙﾓﾉ!!":GOSUB 62000
31510 IF KO=1 THEN 31550
31520 HN=0:FOR G=0 TO 6
31521 IF TK(G)=0 THEN 31530
31522 HN=HN+INT(RND(1)*2*(TL+1)*(TL+6))
31530 NEXT
31531 IF TL>LV THEN HN=HN+(TL-LV)*(TL-LV)*3
```

●ほとんどたいしたことじゃないけど、ハイパーオリンピックをぬかしたすべてのコナミのゲームは、IIコントローラでも動かせます。(東京都・サバイバー・16歳)

```
31533 IF HN=0 THEN 31000
31535 PRINT "ｾｲｷﾞﾉ ﾐｶﾀｶﾗ ";HN;"ﾉ ﾊﾝｹﾞｷ!!":GOSUB 61000
31536 D(1)=D(1)-HN
31537 IF D(1)>0 THEN PRINT "ｳﾜｰ､ﾔﾗﾚﾀｰ":GOSUB 62000:GOSUB 30300:GOTO 31000
31540 GOSUB 30300:GOTO 44000
31550 HN=0:FOR G=0 TO 6
31551 IF TK(G)=0 THEN 31553
31552 HN=HN+INT(RND(1)*2*(TL+1)*(TL+0))
31553 NEXT
31560 HN=INT(HN/3+1)
31570 IF HN>D(4) THEN HN=D(4)
31571 IF HN=0 THEN 31590
31575 PRINT HN;"ﾆﾝﾉ ｼﾀｯﾊﾟｶﾞ ﾔﾗﾚﾀ!":GOSUB 62000
31576 D(4)=D(4)-HN
31580 IF D(4)=0 THEN D(5)=0:GOSUB 30200
31585 GOSUB 30200
31590 GOTO 31000
31900 NZ=0
31910 FOR I=0 TO 6
31920 IF TK(I)>0 THEN NZ=NZ+1
31930 NEXT
81940 RETURN
36000 M=ASC(MID$(MP$(Y),X+1,1))-ASC("@")
36010 J=ASC(MID$(MP$(Y+20),X+1,1))-ASC("0")
36020 RETURN
36100 SX=POS(0):SY=CSRLIN
36110 LOCATE 10,8:IF (M AND 1)=0 THEN PRINT W1$ ELSE PRINT "    "
36120 IF (M AND 4)=0 THEN D1$=W2$ ELSE D1$=" "
36130 IF (M AND 8)=0 THEN D2$=W3$ ELSE D2$=" "
36140 LOCATE 9,9:PRINT D1$;"   ";D2$
36150 LOCATE 9,10:PRINT D1$;" ♣ ";D2$
36160 LOCATE 9,11:PRINT D1$
36170 LOCATE 13,11:PRINT D2$
36180 LOCATE 10,11:IF (M AND 2)=0 THEN PRINT W1$; ELSE PRINT "    "
36190 LOCATE SX,SY:RETURN
37000 PRINT "MOVE 2,4,6,8"
37005 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 37005
37006 SX=POS(0):SY=CSRLIN
37010 IF A$="8" THEN IF (M AND 1)>0 THEN Y=(Y+19)MOD 20:LOCATE 11, 9:GOTO 37100
37020 IF A$="2" THEN IF (M AND 2)>0 THEN Y=(Y+1) MOD 20:LOCATE 11,11:GOTO 37100
37030 IF A$="4" THEN IF (M AND 4)>0 THEN X=(X+31)MOD 32:LOCATE 10,10:GOTO 37100
37040 IF A$="6" THEN IF (M AND 8)>0 THEN X=(X+1) MOD 32:LOCATE 12,10:GOTO 37100
37050 PRINT "CAN'T MOVE":PRINT:GOTO 37000
37100 PRINT "♣":LOCATE 11,10:PRINT " ":LOCATE SX,SY
37199 RETURN
38000 PRINT "1 ... ｲﾏﾏﾃﾞﾉ ｱｸｼﾞｦ ｵﾓｲﾀﾞｽ"
38010 PRINT "2 ... ｱﾗﾀﾆ ﾊｼﾞﾒﾙ"
38020 N=2:GOSUB 900
38030 IF CO=2 THEN RETURN
38031 PRINT:PRINT "ｲｲﾃﾞｽﾈ 1..OK 2..BAD"
38032 N=2:GOSUB 900:IF CO=2 THEN RETURN
38040 PRINT:PRINT "TAPE or DISK ｦ ｾｯﾄｼﾃ KEY ｦ ｵｼﾃ"
38050 IF INKEY$="" THEN 38050
38060 GOSUB 10
38070 INPUT #NN,D(0)
38080 FOR I=0 TO 80 STEP 20
38090 INPUT #NN,D(I+1),D(I+2),D(I+3),D(I+4),D(I+5),D(I+6),D(I+7),D(I+8),D(I+9),D
(I+10),D(I+11),D(I+12),D(I+13),D(I+14),D(I+15),D(I+16),D(I+17),D(I+18),D(I+19),D
(I+20)
38095 NEXT
38096 CLOSE:RETURN
38999 RETURN
39000 PRINT "1 ... ｲﾏﾏﾃﾞﾉ ｱｸｼﾞｦ ｷﾛｸｽﾙ"
39010 PRINT "2 ... ｺﾉﾏﾏ ﾂﾂﾞｹﾙ"
39020 N=2:GOSUB 900
39030 IF CO=2 THEN RETURN
39031 PRINT:PRINT "ｲｲﾃﾞｽﾈ 1..OK 2..BAD"
39032 N=2:GOSUB 900:IF CO=2 THEN RETURN
```

```
39040 PRINT:PRINT "TAPE or DISK ｦ ｾｯﾄｼﾃ KEY ｦ ｵｼﾃ"
39050 IF INKEY$="" THEN 39050
39060 GOSUB 11
39065 D(25)=LV
39070 PRINT #NN,D(0)
39080 FOR I=0 TO 80 STEP 20
39081 D$="":FOR II=1 TO 19:D$=D$+STR$(D(I+II))+",":NEXT
39082 D$=D$+STR$(D(I+20))
39090 PRINT #NN,D$
39095 NEXT
39096 CLOSE:RETURN
39999 RETURN
44000 FOR I=1 TO 4:GOSUB 61000:NEXT
44010 PRINT:LOCATE 0,24
44020 PRINT "POWER ｶﾞ ﾅｸﾅｯﾀ!!":GOSUB 62000
44030 PRINT "ｱｸﾉ ﾃｲｺｸｦ ﾂｸﾙﾕﾒﾓ ﾊｶﾅｸｷｴﾀ":GOSUB 62000
44040 CONSOLE 0,25
44080 COLOR 3:PRINT "GAME OVER":COLOR 7
44090 END
48000 I=0:IF D>MX THEN D=MX
48010 IF D>7 THEN PRINT "█";:D=D-8:I=I+1:GOTO 48010
48020 IF D>0 THEN PRINT MID$("▏▎▍▌▋▊▉",D,1);:I=I+1
48030 IF I<MX/8 THEN PRINT " ";:I=I+1:GOTO 48030
48040 RETURN
49000 SX=POS(0):SY=CSRLIN:QX=0:QY=13:FOR I=0 TO 14:IF D(10+I)=0 THEN 49090
49010 LOCATE QX*12+1,QY:PRINT CHR$(65+I);":";BK$(I);
49020 QX=QX+1:IF QX=3 THEN QX=0:QY=QY+1
49090 NEXT:LOCATE SX,SY:RETURN
50000 DATA"LLNNLFHLGKLLECIMMLLLLLLFCIMECCCI"
50001 DATA"LFCABKLLMLLLNOLF@JNLNLFCILLFCCIL"
50002 DATA"LEILMEJLLLLDIEBILME@CJGILLFCCILL"
50003 DATA"LLLLLLMLLLLLLLMLLLNDKOMLLLECILNL"
50004 DATA"F@@JFNFJF@HNLLLLLLEHMEJNNLFC@@AJ"
50005 DATA"ONNMEIMMMNFILLLLLLLLLLOOODCC@JNO"
50006 DATA"CKGJLLLFHOEJLLLDJLF@JFIMMLEC@CCC"
50007 DATA"CIGKNLFIFILMLLLLMDC@CC@JNLFCHGKC"
50008 DATA"CBCAC@IFIDHLLLFJNFKLGINEABAKFCOC"
50009 DATA"IOOFCHFKFHLNLLMOOGKDCHOLLE@CCCCA"
50010 DATA"@KOGILMMOFBCJNNOOGKNMLEHLLLECIE@"
50011 DATA"@IOONDJDIMCCAAAKOGIGJNLGJLLLEJLF"
50012 DATA"@@IMMLENNDCCJNFKOGJECBCCCHLNLGHC"
50013 DATA"JNNLNNFCCBCCCACKOGIFCCCCILLEBILE"
50014 DATA"CBKACHCCCCKGINEKOGJGCCCCLLLLG@B@"
50015 DATA"KNOLONGCCCIMLMLMMECCCCCC@@BBCHOF"
50016 DATA"CBCACHCCKMLLLNHLLLGCCIEC@JOGKDKG"
50017 DATA"KNOMONGACJLLFCJLLFACILLEJGCCCJME"
50018 DATA"CBCBGHCJGCKFCGCJDCHMLLLLMGCCCCJF"
50019 DATA"ILMLMLMIGKIECCCCBALLLLLLFCCCCCCC"
50020 '
50030 DATA"000000[000000000000001000001000000"
50031 DATA"0u034000000001000000000000000010"
50032 DATA"0000000000a50b00000oU00000000000"
50033 DATA"000000012345000000c00000001000"
50034 DATA"0001L0r100900u00300<00789000000d0"
50035 DATA"020000000010000A07005000009X00000"
50036 DATA"00IH000030]010060000107800000000e0"
50037 DATA"30000100:000000004000000000000050"
50038 DATA"030200q00JK43200500000034R+00004"
50039 DATA"000u0Z201Y000100400gph000000001 5"
50040 DATA"00900000000D0000150040000E00002000"
50041 DATA"00000ZuN10001210500000000100002 10"
50042 DATA"000j00000s0i10005000000W00=900000"
50043 DATA"00000000Z001M201000000000000K000"
50044 DATA"0302010302Z00n00050t0043B0000000Z0"
50045 DATA"00000000Z1000015G000500002T0;3_"
50046 DATA"040C020400000000000000<00000000120"
50047 DATA"000000010000000002V000003000000"
50048 DATA"0504030000000Q003^70¥0010000m00000"
50049 DATA"0000000P00050000 1F00102000000000"
50050 '
```

◑ファミコンのスーパーマリオブラザーズにはワープゾーンがある。場所は地底面で、画面のいちばん上の壁を歩いていくと、ワープゾーンにたどりつくぞ。(千葉県・さすらいのBEEPER・16歳)

```
51000 DATA"---------","ﾚｰｻﾞｰ ｼﾅｲ","---------","ｹﾞｰﾑ ﾗｲﾌﾙ","ｸﾛｰﾝ ｼﾞﾀ "
51010 DATA"---------","---------","ﾊﾞｸﾞｰﾊﾞｯﾄ","ﾆﾝｼﾞﾝｽｶｰﾝ","---------"
51020 DATA"---------","PC-TURBO ","---------","---------","---------"
52000 DATA 1,6,2
52001 DATA 3,7,3
52002 DATA 5,11,5
52003 DATA 8,10,7
52004 DATA 10,9,6
52005 DATA 15,7,4
52006 DATA 17,8,3
52007 DATA 20,8,2
52008 DATA 25,6,2
52100 DATA"ﾐﾏﾋﾅﾒﾍﾎ","ﾅﾆﾏﾒﾍﾉﾃ","ﾎﾅﾒﾉﾍﾁﾎ","ﾄﾁﾉﾋﾏﾎﾎ","ﾕﾅﾒﾁ","ﾌﾁﾃﾓﾁﾐ","ﾎﾁﾒﾔﾒﾏﾆ","ﾃﾉﾓ
ﾁﾂ","ﾐﾁﾓﾄﾁﾐ","ﾌﾏﾂﾏﾎﾓ"
53000 DATA"ｾｲｷﾞﾏﾝ","ｳｨﾝｸﾏﾝ","ｷﾝｸｼﾏﾝ","ﾀｹﾁｬﾝﾏﾝA","ﾊﾞｲｵﾐﾝ"
53010 DATA"ｱﾄﾑMK2","ﾀﾞｰﾃｨﾍﾞｱ","ｷﾞｬﾘﾊﾞﾝ","ﾙﾊﾟﾝｸﾞ 3","ｽﾊﾟｲ ﾏﾝ"
53020 DATA"ｽｸﾊﾞﾝﾃｶｯ","ｳﾙﾃｨﾏﾝ","ﾌｧｲﾅﾙﾔ?ﾄ","ｵｼﾝﾏﾝ","ｱﾜﾚﾁｬﾝ"
53030 DATA"ﾌﾟﾗｽﾞﾏﾝ","ﾊﾟｯｸﾏﾝ","ﾔﾏｶﾞｻｶﾒﾝ","ﾄﾞｻﾞｴﾓﾝ","ｳﾏｼｶ"
53040 DATA"ﾋﾞｽﾏﾙｸｽ","Zｰｹﾝｼﾛｳ","ﾓﾘﾀｵｾﾛﾏﾝ","ﾉｰﾃﾝKEY","ﾀｲﾆｬﾝmK2"
53050 DATA"ｷｯｶｲﾀﾞｰ";"ｴﾙｶﾞﾎﾄｹ","ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾏﾝ","ﾊﾗｷﾘｰ","ﾕｳｹﾞｷｵｳ"
54000 DATA 1,2,1,3,4,7,8,12,18,22
54010 DATA 25,28,29,31,41,43,55,75,81,98
54020 DATA 101,115,130,145,180,255,360,470,680,990
59000 D$="":FOR I=1 TO LEN(M$):D$=D$+CHR$((ASC(MID$(M$,I,1))+&H80) MOD 256):NEXT
:RETURN
60000 PRINT D$:COLOR 7:RETURN
60010 COLOR 1:GOTO 60000
60020 COLOR 2:GOTO 60000
60030 COLOR 3:GOTO 60000
60040 COLOR 4:GOTO 60000
60050 COLOR 5:GOTO 60000
60060 COLOR 6:GOTO 60000
60070 COLOR 7:GOTO 60000
61000 FOR BP=0 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
61010 BEEP 1:FOR BP=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:FOR BP=0 TO 20:NEXT:RETURN
62000 PRINT "@";CHR$(29);
62010 FOR T=0 TO 500:IF INKEY$<>"" THEN T=500
62020 NEXT:PRINT " ";CHR$(29);:RETURN
62100 '
62110 PRINT "EXP +";IX
62120 D(46)=D(46)+IX
62130 IF D(46)>15000 THEN D(46)=15000
62140 IF D(25)=1 THEN IF D(46)>50 THEN 62190
62150 IF D(25)=2 THEN IF D(46)>120 THEN 62190
62160 IF D(25)=3 THEN IF D(46)>430 THEN 62190
62170 IF D(25)=4 THEN IF D(46)>980 THEN 62190
62180 IF D(25)=5 THEN IF D(46)>3900 THEN 62190
62185 RETURN
62190 D(25)=D(25)+1
62191 PRINT "ｱﾅﾀﾊ RANK ";CHR$(91-D(25));" ﾆ ﾅﾘﾏｼﾀ":LV=D(25):GOSUB 62000
62192 D(47)=D(47)+INT(RND(1)*12+3)
62193 GOSUB 30300
62195 RETURN
```

◐ファミコンの「チャンピオンシップ・ロードランナー」50面クリアしました！ バンザーイ。バンザーイ。(東京都・きんどーちゃん)

PC-8801/mkII/SR(テープ)変更リスト

```
10 OPEN "CAS1:beepdt" FOR INPUT  AS #1:RETURN
11 OPEN "CAS1:beepdt" FOR OUTPUT AS #1:RETURN
```

FM-7/77/NEW7(ディスク)変更リスト

```
10 OPEN "I",#1,"0:beepdt":RETURN
11 OPEN "O",#1,"0:beepdt":RETURN
25 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:COLOR 7:PRINT CHR$(12):CONSOLE 19,6:LOCATE 0,0
```

FM-7/77/NEW7(テープ)変更リスト

```
10 OPEN "I",#1,"CAS0:beepdt":RETURN
11 OPEN "O",#1,"CAS0:beepdt":RETURN
25 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:COLOR 7:PRINT CHR$(12):CONSOLE 19,6:LOCATE 0,0
```

PC-8001mkII/SR(テープ)変更リスト

```
10 RETURN
11 RETURN
20080 W1$="___":W2$=" |":W3$="| ":NN=-1
38096 RETURN
39096 RETURN
```

PC-6001mkIISR/PC-6601SR(テープ)変更リスト

```
10 RETURN
11 RETURN
20000 '
20080 W1$="——":W2$="|":W3$="|":NN=-1
37010 IF A$=CHR$(30)THEN IF(M AND 1)>0THEN Y=(Y+19)MOD20:LOCATE 11,9 :GOTO37100
37020 IF A$=CHR$(31)THEN IF(M AND 2)>0THEN Y=(Y+1 )MOD20:LOCATE 11,11:GOTO37100
37030 IF A$=CHR$(29)THEN IF(M AND 4)>0THEN X=(X+31)MOD32:LOCATE 10,10:GOTO37100
37040 IF A$=CHR$(28)THEN IF(M AND 8)>0THEN X=(X+1 )MOD32:LOCATE 12,10:GOTO37100
38096 RETURN
39096 RETURN
48010 IF D>7 THEN PRINT "O";:D=D-8:I=I+1:GOTO 48010
48020 IF D>0 THEN PRINT MID$("..oOOO",D,1);:I=I+1
61000 PLAY "@1103G2":RETURN
61010 PLAY "@206G4":RETURN
```

PC-6001mkIISR/PC-6601SR(ディスク)変更リスト

```
20000 '
20080 W1$="——":W2$="|":W3$="|":NN=1
37010 IF A$=CHR$(30)THEN IF(M AND 1)>0THEN Y=(Y+19)MOD20:LOCATE 11,9 :GOTO37100
37020 IF A$=CHR$(31)THEN IF(M AND 2)>0THEN Y=(Y+1 )MOD20:LOCATE 11,11:GOTO37100
37030 IF A$=CHR$(29)THEN IF(M AND 4)>0THEN X=(X+31)MOD32:LOCATE 10,10:GOTO37100
37040 IF A$=CHR$(28)THEN IF(M AND 8)>0THEN X=(X+1 )MOD32:LOCATE 12,10:GOTO37100
48010 IF D>7 THEN PRINT "O";:D=D-8:I=I+1:GOTO 48010
48020 IF D>0 THEN PRINT MID$("..oOOO",D,1);:I=I+1
61000 PLAY "@1103G2":RETURN
61010 PLAY "@206G4":RETURN
```

Beeper試写室

文／ジョン秋月

原田知世が少女からオトナに大変身なのだ!!

知世ちゃんに熱愛宣言

たとえどんなに世間の人が面白くない映画だと評しても、原田知世ちゃんが主演であれば、もうボクはほかに何も望みません。だって彼女がスクリーンで微笑むだけで、その映画は傑作になっちゃうんだもん。

BEEPER試写室はじまって以来の熱愛宣言、ボクはあのキラキラとした知世ちゃんが大好きだ。「時をかける少女」の胸キュン・デビュー、そして「愛情物語」「天国にいちばん近い島」と、知世様のお姿をボクはずうっと拝み続けてきたのであります。

みずみずしい少女が、さなぎのカラを破って、ついに美しく麗しい蝶になった……「早春物語」はそんな知世ちゃんの女優としての成長を見せてくれる映画でした。

オジサンの正体は…!?

鎌倉の海岸（知世ちゃんには海がよく似合う！）で偶然知り合った男性。中年だけど、17歳の瞳（知世ちゃんの役名）にとっては何となく気になるオジサンだった。

それが瞳の死んだお母さんの昔の恋人だったなんて……、ショック！（こらっ、知世ちゃんをいじめるな、と叫びそうになっちゃったヨ）

・

さらに頭にきたのは、その男、瞳のお母さんと自分の仕事を秤にかけて、お母さんを捨てていたんだ。瞳は男を許せないと思った。

早春物語

▲少女っぽい知世ちゃん、けど小さな胸は大人の恋にしめつけられている……

▲踊りのステップは、死んだお母さんに昔教わったもの……

もちろん、ボクだってコノヤロー（つい、下品な言葉になってしまった）と思ったね。けど、瞳は、もうすっかり中年オジサンのことを好きになってしまっていた……。

つらい恋をして少女は、大人になっていく。このフレーズを知世ちゃんが繊細に演じてくれる。

はっきり言って、ドキッとしたヨ。知世ちゃんに今までにない大人の女性を見てしまったようで。わかるかなあ、知世ファンの傷つきやすいこの気持ち。

なに、理解しがたいとおっしゃるか。うーん、そういう人は、ぜひ、映画館へ行ってご覧になってくだされ。

知世ちゃんの心のBEEPが、君たちに伝わってくるぞォ。

「早春物語」うらばなし

●原作はベストセラー作家、赤川次郎の「早春物語」。原田知世ちゃんをつねにイメージしながら、この小説を書き上げたんだって。

●監督は、澤井信一郎。「野菊の墓」では松田聖子、「Wの悲劇」では薬師丸ひろ子を、それぞれ主演にして撮ったカントクさんなのだ。ひろ子ちゃんが「Wの悲劇」で女優として目覚めたというのは有名なハナシ。

▼中年オジサンと海辺のデート。とってもシックな知世ちゃん

●「目線の位置とか、手の位置とか、発声とか、（監督の）指示がものすごく細かいし、神経をすみずみまで行きわたらせているからヘトヘトになりましたよ。正直言って、今、ホッとしています。それと、（この映画を）やってよかった、というのが実感です」

これは「早春物語」撮了後に、知世ちゃんが話していた感想であります。彼女、とっても頑張ったみたいだね。

（東宝・角川事務所配給、9月14日、全国東宝洋画系ロードショー公開）

〈スタッフ〉
製作―角川春樹
　　　市村一三
原作―赤川次郎
監督―澤井信一郎
脚本―那須真知子

〈キャスト〉
沖野瞳―原田知世
梶川真二―林隆三
牧麻子―仙道敦子
沢田真佐子―早瀬優香子
瞳の父―田中邦衛
大宅敬子―由紀さおり

ファミコンゲーム

内藤九段 将棋秘伝

©SETA 1985

対戦方法は12とおりもある本格将棋

●セタ
文／タグリマン

やったぜ！ ファミコンに将棋が登場。ハイスピードでビシビシ指してくるから、のんびりできないゾ！ ムードは満点！

わがBEEP編集室には、まともに将棋を指せるヤツはおらん！ 嘆かわしいことだ。で、今回は、少々オジンではあるが、ワシが紹介しよう。

ナニ!? 将棋はダサイだと。そんなこと言ってちゃ、ダメよ。財布のヒモのゆるそうなママゴン、じゃない、おやじを売り場に連れて行く、せっかくのチャンスじゃないか。むかしキミたちのパパは将棋に熱中（それしかなかった、と言っちゃいかん）してたんだヨ。「パパ、今度ファミコン用の将棋が出たんだ」と、ひとこと言ってみよう。

さてソフトだが、最初の画面がなかなかいい。将棋の対局らしい雰囲気があり、結構サマになっている。

▲さあ、先手か後手か。キミの力しだいだ！

わがプレイヤーは悠然とかまえ相手のコンピュータも、それなりにそれなりである。対局シーンは、対局中ずーっと画面の右側に映っている。たんなる飾りじゃない。ちゃんと局面に応じて変化するんだ。じつはこのソフトには「待った」の機能がついていて、Bボタンをある回数おすと「待った」ができるんだ。そのときのシーンもちゃんと画面に出る。もともと将棋には「待った」はないんだけど、強くないキミのために許してくれるんだ。開発元のセタさん、やさしいネ。

▲ニクイ！「待った」ができるなんて。

操作方法は右下に示しておこう。

さあ対戦、となったら、コンピュータ君とこちらのレベルをどうするか。キミに自信があるなら、二枚落ち（飛車と角を落とすこと）、あるいは飛車落ちだ。もちろん、落とす場合は、ハンディを考慮に入れて先手となる。

▲ウーン、あんまりいい手じゃないけど。

このソフトのもう一つの特徴は、時間制限を選べることだ。持ち時間は5分。持ち時間がなくなったら、1手15秒以内に指さないと負けになる。こいつは厳しいぞ。ファミコンの操作法に慣れていないオジンのワシは、つい制限時間オーバー、負けとなってしまった。平手（駒を落とさず対等に戦う）なら、自信のあるワシも、時間制限つきにはまいった。

だから、自分の力に合わせて対戦方法を選んでみるといいな。

それじゃ、対局のレポートをちょっとしておこう。

コンピュータの力を判断するため、あえて平手で、ワシが先手としてみた。四間飛車で攻めの形をつくろうとしたら、なんと、26手までワシと同じ手で守ってきた！ 同じ手なら、それこそ先手必勝。

▲双方とも守らず、時間制限はキツイよ。

27手目からイッキに攻勢に出ることにした。7筋の銀を左右にふりながら、先方の歩にこちらの歩をあててみた。後方には飛車がかまえているし、取っちゃダメ、というのに、取っちゃうんだもの…。コンピュータの体調が悪かったのかな。

でもこのソフト、定石はわかっているのだ。コンピュータはエライ！ 四間飛車同士で攻められると、飛車を一4と引いておった（わかるカナ?）。

ま、世紀の決戦は、結局は48手で詰め、ワシの勝ちとなった。ワハハ。ワシのように強ーい人やがるときは、制限時間制を採用すると、おもしろいようだ。

▲ここまでの守りは、コンピュータのほうが固いようだ。

▲このあと飛車がなぜか動かずに……。

甘くみるとやられるゾ！

何回か対戦しての感想をひとこと。時間制限を設けると、アマチュアの初段クラスでもないと、かなり苦戦するだろうナ。さすがである。負けてアタマにきたら、時間制限ナシにしてやってみることだ。ファミコンごときが、とこれまでのパソコンのイメージで対局すると、恥をかいてしまう。

これまでのパソコンの将棋ソフトは、コンピュータの思考時間がやたらに長く、アクビの出てしまうことが多かったけど、このソフトでは、コンピュータは休まずに、どんどん指してくる。これはホント、うれしいね。じつに気持ちがよい。

さあ、キミも対戦してみよう！

▲コンピュータも強い！ プレイヤーが弱いのかな？

●Aボタン
駒をもつときや指すときに使う。
●Bボタン
「待った」をするときや、駒をもつ手をまちがえたときに使う。
●✚ボタン
自分の手を、上下左右に移動させるときに使う。

Konami

HYPER SPORTS

© 1985 KONAMI

ファミコンゲーム

ひたすらボタンをたたけ‼

長く楽しい夏休みも終わり(マサカまだ宿題をやっている横着者

ハイパースポーツ

ハイパーシリーズ第2弾が間もなく登場

●コナミ　文／中村龍彦　9月下旬発売予定　4500円　ハイパーショット・別売2000円

のBEEPERはいないでしょうね‼」、次にやってくるのはスポーツの秋、というわけで、「ハイパーオリンピック」に続くコナミの「ハイパースポーツ」の紹介をしちゃおう。

ビデオゲームの「ハイパーオリンピック」がデビューしたときには、なかなか衝撃的だったんだ。それまでのゲームがテク重視だったのに対して、「ハイパーオリンピック」は力量重視のゲームだったからね。まずボタンを早く押す(たたく‼)ことからすべてが始まるんだから。彼女のイニシャルを登録して、それを見ながら一生懸命ボタンをたたきまくった人もいるんじゃないかな? 器具(おもにモノサシの類)の使用が問題となったのもこのゲームだった。

だから、「ハイパーがファミコン版で出る」というニュースを聞いたときは「任天堂のメンテナンスの人は怒るだろうなあ。コントローラーがこわれまくるぜ、きっと」などと思ったものだが、ナント、専用コントローラー「ハイパーショット」付きで発売ということでびっくりしてしまった。このハイパーショット、たんなるボタンユニットなのだが、ボタンの当たりもなかなかよく、使いやすかった。さて、いかに早くボタンを押すかなのだけれども、いろいろ試してみた結果、ツメをボタンに垂直にあてて左右に動かしまくる、というのが一番やりやすかった。モチロン、軍手をするなりハンカチを指にまくなりしないと、指が血だらけになるゾ。なお、ハンカチは古いものを使おう。ボクはツメが伸びていたので、おニューのハンカチに穴をあけてしまったんだ。ガッカリ(バカなヤツ‼)。

クレー射撃

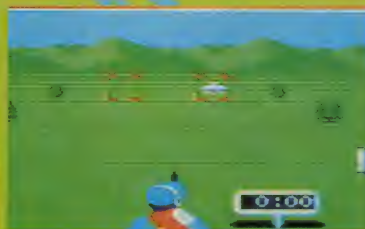
第1種目のクレー射撃は、小手調べということで、ラクショーでできる。クレーは左右から出てきて、ターゲット(赤い四角形)は自動的に上下するから、キミはタイミングをねらってボタンを押せばいいだけ。右のターゲットは右のボタン、左のターゲットは左のボタンで押せばいいのだけど、これはハイパーショットをケーブルが左側に出るように持ったときの話で、さかさまに持つと、向きも逆になるから注意‼ で、続けて命中するとターゲットがだんだん大きくなり、それとともにクレーのスピードもだんだん速くなる。なおも命中が続くと一回目は青、2回目は赤のボーナスクレーが出るから、これは必ずとるように(とくに赤はビビッちゃってなかなかとれないけど)。

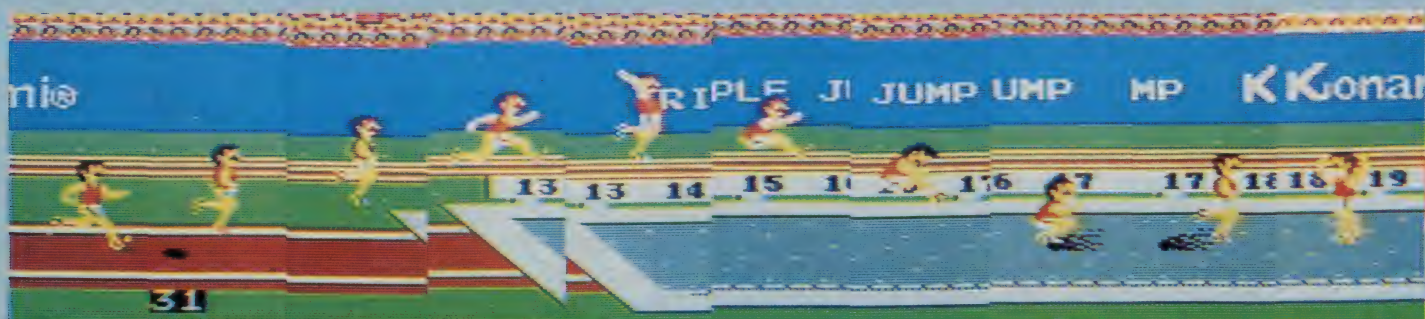
はずすとターゲットはまた小さくなってしまう。2回続けてはずすと、一定時間撃てなくなるので、これには気をつけて。コツとしては、左から出たクレーは左で、右から出たのは右で、すぐ始末したほうがよいみたい。左右から同時に出ることはないし。

パーフェクトを出すと、隠れキャラのUFOが出る。こいつのポイントは高いよ。QUALIFYを超えたときのプレイヤーのおっさんがニヤケる顔もナイス。

トリプルジャンプ

第2種目のトリプルジャンプはようするにホップ・ステップ・ジャンプの三段跳びのこと。この種目では①助走の速さ、②踏みきりのタイミング、③跳び出しの角度、の3つがポイントだけど、このうち①の助走の速さが重要だから、気合を入れてボタンを押しまくろう。1200cm/秒くらいは出ていないとQUALIFYを超える

QUALIFYを越えておっさんもニッコリ。

隠れキャラのＵＦＯ登場。ポイントが高い‼

クレーに命中。ターゲットが大きくなるぞ。

三段跳びのジャンプシーン。見よ!! このジャンプを。17メートルの記録はこうしてつくられる。

のはムズかしいぞ。といっても助走にばかり気をとられて、踏みきり線を越えないように。跳び出し角度は45度前後がベスト。ジャンプボタンの押し方は「チョン」ていどでは短すぎで、「ポン」くらいの感じで押せばオーケー。

この種目の隠れキャラは宇宙飛行士が出てくるよ。ある距離だけ跳んだときに出てくる。わりと出やすい記録だからすぐわかると思うけど。

アーチェリー

ボタンの押しすぎで指がつかれたところで、お次はアーチェリー。要領を覚えるまでがタイヘンだが、一度身に付ければカンタン!! まず風向きを決める。1回ボタンを押せば（この種目ではボタンは左右同じ）風向きが決まる。この風の強さによって矢を射るタイミングを変えればいいわけ。

この種目は、ボタンの押し方にちょっとコツがいる。押している時間で射る角度（画面上にはANGLEで表示）が決まり、ボタンを放したときに矢が飛んでゆく。だから、ボタンの押し方は「ポン」ではダメで、「チョン、パ」で放すくらいがよい。ANGLEは5・00度前後がベスト。横方向のタイミングは風向きによって変わるが、画面右側に出る的の拡大図の下端に的がさしかかったところにボタンを押し始めるのが目安。まァ、これは言葉でぐちゃぐちゃいっても始まらんから、実際に体で覚えてもらうしかないね。うまくやれば、8本射るうちに4回や5回命中させるのもムズカシイことではないよ。

この種目の隠れキャラは、リンゴを頭にのせたお猿。これはある状態のときに出てくる。2500点くらいのときによく出てくるみたい。リンゴにうまく当てれば1000点のボーナスが入る。

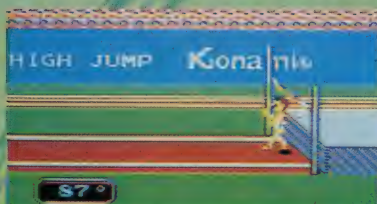
ねらいがいいぞ。こいつは命中するぞ。

やったね。命中にNICE!!の声がとぶ。

お次は高跳び。ポーズにも思わず力がこもる。

ハイジャンプ

最後の種目は走り高跳び。

こいつはなかなか手ごわいぞ。これもトリプルジャンプと同じようにポイントは3ヵ所あるのだけれど、踏みきりの位置がややキビシいのと、跳んでる最中に角度の調整がいる（これを知らないと、必ずファウルになってしまう）ことなんだ。

踏みきりの位置もじゅうぶん。高く跳べ!!

角度を調節して、バーをクリア。

どんなもんだい。クリアだぜ!!

まず助走はできるだけ速くすること。もう気が狂ったように押しまくるっきゃない!! 踏みきりはバーにできるだけ近くする。画面で見て、向こう側のポールと重なるあたりがよいようだ。そして踏みきりの角度はなるべく急に（角度が大きくなるように）するんだ。ジャンプボタンを「チョン」くらいのタイミングで。でもこのままだとバーを越せないから、もう1回ジャンプボタンを押して角度を調整しよう。

とまあ、慣れないうちはけっこうムズいんだ。踏みきりのタイミングをまちがえてバーに激突したり、逆にバーから遠すぎてクリアできなかったり。でも最終的にモノを言うのは、なんといっても助走の速さだから、みんながんばってボタンを早押ししよう。なお、隠れキャラは……時間がなかったので……スイマセン。

グッドタイミングで!

種目はぜんぶで4つなんだけど、みんなクリアすると、また最初のクレー射撃にもどるんだ。でも少しずつQUALIFYが上がってゆくから、ムズカシくなるわけ。そしてQUALIFYを1回も超せないと、当然のごとくゲームオーバーになってしまうんだ。

さてさて、コナミからはすでに「ハイパーオリンピック」が発売されていて、これは100メートル、走り幅跳び、110メートルハードル、ヤリ投げというメニューでひたすらパワー重視なのに対し、「ハイパースポーツ」はクレー射撃、アーチェリーといった、タイミングを考えないといけない種目もあるのが目新しいところだね。個人的には「ハイパースポーツ」のほうがおすすめできる。

そうそう、アーケードゲームのときにあった「ハンマー投げ」がなくなってしまったのが残念なところ。MSX版では画面が変わってしまったし。アーチェリーのように、上から見た画面でゼヒ復活させてほしいなァ（余談ながら、友人はビデオゲームでハンマー投げをやるときは、画面を見ずに、音でタイミングを決めます。なんてやっちゃ）。

これで2種類そろったファミコン版「ハイパー」シリーズ。さあ、みんなもフィジカルしよう!!

ファミコンゲーム

10ヤードファイト

熱くなりそー！2人プレイもあるゾ

●アイレム販売
文／中村龍彦

ついにアメフト登場！

テレホビーでのスポーツゲームといえば、これまでにも、サッカー・テニス・ベースボール・ゴルフなどがあったけれど、BEEPERの中には、「なんとなくものたりないなあ」という気がしていた人もいたんじゃないかな？　そんなキミたちに、とっておきのアメフトのソフト「10ヤードファイト」を紹介しよう。

これまで、BEEP7月号の特集「スポーツ・エキスポ'85」でもとりあげたように（「7月号なんて持ってないぜ」などとたわけたことをぬかす奴は、無視!!）「グラスアメリカン」「タッチダウン」などという、アメフトのソフトがあったことにはあったわけだが、どちらもパソコン版だったわけで、テレホビーのアメフトとしては、この「10ヤードファイト」が、初めてということになるわけだ。ウレシイかぎりだね。

さて、アメフトゲームの面白さは、オフェンス（攻撃）・ディフェンス（守備）がはっきり分かれていることと、そのかけひきにあるといえるのだが、この「10ヤードファイト」では、それがじつにうまく生かされているんだ。

こいつは、アメフトを、ゲームしやすくシミュレートしたものなんだが、1人のときは、コンピュータを相手にひたすら攻撃し、2人のときは攻撃と守備を交代でプレイできるようになっている。

持ち時間制になっていて、タイムが0になったところでつぶされるとゲームオーバーとなる。つまり、タイムが0になる前か、0になってもつぶされる前にタッチダウンしてしまえば、次に進めるわけなんだ。

▲前方へのミドルパスがきまる。500点のボーナスだぜ。

▲さあ。ハイスクールのセカンドハーフが始まったぞ。

▲やったね。センターへタッチダウン。キックも楽勝できる。

▲ふりすがる敵をぶっちぎり、左スミにタッチダウン。やったね!!

ファーストハーフ

前置きが長くなってしまったけど、ゲームの説明をしていこう。

おっと、その前にコントローラーの説明を。おなじみ✚字ボタンは当然ながら走る方向を決め、また、QB（クォーターバック）のパス方向の選択にも使う。右側のAボタンはレディの次のゴーのボタンで、FL（フランカー）へのロングパスのときにも使う。そして、Bボタンは、RB（ランニングバック）へのパスのボタンとなる。これらの操作を頭にいれるのが、ちょっとメンドーだぞ。慣れないうちは、とんでもない方向へパスが飛んでいってしまって、もうタイヘン!!

というわけで、長らくお待たせしましたが、ゲーム開始といきましょう。開始は、当然ながら、相手チームのキックオフから。こいつを取ってつぶされたところから1downとなる。これから先は4回攻撃（1down～4down）するうちに10ヤード進めば、新たに1downとなって攻撃を続けられるんだ。しかし、10ヤード進めないと、ノット10ヤードとなってしまい、10ヤードバックしてしまうんだ。あとは、パスをす

▲こんどは、カレッジが相手。だんだん手ごわくなるぞ。

るなり、ラン攻撃するなりしつつ相手チームのタックルをかわしてタッチダウンをすればいいわけだ。
パスがうまくまわれば（パスコンプリート）500点のポイントがはいるが、相手にインターセプトされると、10ヤードバックになってしまうから要注意!!（そういえば、味方がパスをしくじる、いわゆる、パスインコンプリートがねェなァ、このゲーム）。
そのあいだも制限時間はどんどんへっていくわけだが、10ヤード進めると、制限時間が増えるしくみになっているんだ。1downで10ヤード進めば10秒、2downなら6秒、3downなら4秒、4downで2秒が与えられるわけだ。だから、走っている最中にタイムが0になっても（ノーサイド）、そのあいだに10ヤード進んで1downを奪ってしまえば、ゲームが続行できるんだ。こいつはヴレシイね。

▲1downのプレイ。左へパスしてランプレイに持ちこもうとするも、あえなくつぶされる、ウーム、これはロスだ。

さてさて、めでたくタッチダウンできると得点は5000点。キックが成功すると（照準の矢印を合わせればよし）1500点の加算。でゲームはハイスクールからカレッジ、プロというようにだんだんむずかしくなっていく。制限時間も少なくなるけど、ファイト。

セカンドハーフ

相手のフォーメーションはなんと183種あって、それが毎回変わる。
コツとしては、あらかじめ、パスプレイでいくか、ランプレイでいくかを選んでおくことだ。だが慣れないうちは、パスで一気に10ヤード以上進むのはけっこうムズいので、はじめのうちはランプレイに徹した方がよさそうだ。
しかし、カレッジのセカンドハーフくらいまでいくと、ランプレイだけでは、とても相手にならない。そのときは、うまくロングパスをねらってみよう。でも制限時間わずかでの20ヤードバックは、はっきりいって痛い!!
最後にとっておきのテク「キックオフリターン・タッチダウン」を教えちゃおう。これは、つまり最初のキックオフのボールをとって、そのまま独走でタッチダウンしちゃうことなんだ。まず、キックオフのボールをとったらすぐ端に寄る。すると敵の人数がなぜか減るのでかわしやすくなる。つかまりそうになったら✚字ボタンを数回押して振りはらえばいいし、（ここらへん、ジョイスティックの方がやりやすいね）あとは根性あるのみ。2人プレイのとき、これに成功すると、2秒加算される。（このテク、じつは編集のTちゃん考案のもの。彼はホント!すごい）。

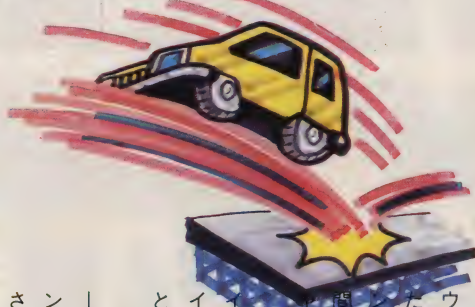
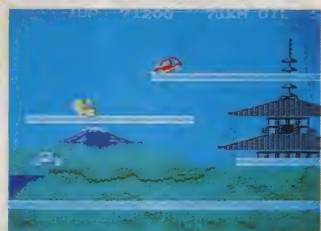
▲これは感動!! キックオフリターン・
▼タッチダウン!!

ノーサイド

おっと、そうこうしてるうちにノーサイドのピストルが……。

シティ コネクション

カーチェイス・アクションの登場だ

●ジャレコ　9月下旬発売予定　4900円

グラフィックとサウンドが人気を呼んだシティコネクションのファミコン版が、間もなく発売される予定。
すべてのハイウエイを走り、ハイウエイの色を全部変えるとラウンドクリア。
ジャマするパトカーはオイル缶でスピンさせて玉つき衝突させちゃえ。ネコやタケノコに気をつけて、風船を3つ取れば、亜空間を飛びこえてワープ!! アメリカにイギリス、フランス、ドイツ、インド、そして日本の6ヵ国をまたにかけ、走れ、クラリスカー!!

▲日本

▲インド

▲イギリス

▲フランス

▲アメリカ

レッキングクルー

100面クリアへの道 ——攻略テク公開!

●任天堂　　SHOTAN I

ファミコンゲーム

ビデオの名作「レッキングクルー」がついにファミコンで登場!! なーんて書いてもだーれもおどろかないだろーな。だって、出てからかれこれ3ヵ月たつからね。

そーいえば、ビデオ版のレッキングクルーは2人同時プレイができたよね。相手の位置を予想して壁をたたき、みごと敵が落ちたときの快感、たまんないぜ!! なんで、ファミコン版はそれができないんだろうか!?

んーともかく、今回の「レッキングクルー」は、攻略・テクニック情報を書こうと思っとります。

キャラクター情報

だれでも知ってる、キャラクターインフォメーション。

●1P・マリオ　2P・ルイージ

当然!プレイヤーキャラクター。

●スパナゴン

モンスターキャラ　プレイヤーを追いかける。ハシゴで方向を変えることもある。紫と赤がおり、紫スパナゴンのほうが動きが速い。

●ナスビ仮面

同じくモンスターキャラ。プレイヤーを追いかけず、一定のルートを動く(ハシゴ壁や支柱をこわすと、ルートを変えることがあるので注意)。スパナゴンより速い。

●ブラッキー

親切にも、マリオを一番下まで落としてくれる意地悪おじさん。マリオにしつこくくっつこうとする要注意人物!蛇足ですが、わが家にはブラッキーのワラ人形があります!?

●壁

ノーマル1発、白レンガ2発、灰レンガ3発で破壊。100点。

●ハシゴ壁

へたにこわすとクリア不可能になるよ。100〜800点。

●ドア

ハンマーで開けることができる。うまくモンスターをさそいこんで全部いれると、1万点!(ドアトアじゃないぞ!)じゃなかった、敵が一時止まる。

●ハシゴ

当然上下移動に使う。とちゅうから飛びおりることも可。

●ドラムカン

この先をぬけることはできない。ま、つまり、行き止まりじゃ!

●支柱

これをくずすと、上の壁などが落ちてくる。ドラムカンは敵を閉じこめるのに使える。1600点

●ダイナマイト

ハンマーでこわすと、ドドドドと壁をくずすことができる。

●M・A・R・I・O

●L・U・I・G・I

各面に1つずつ隠されている(らしい)。文字が順にそろうとスペアプレイヤー追加!

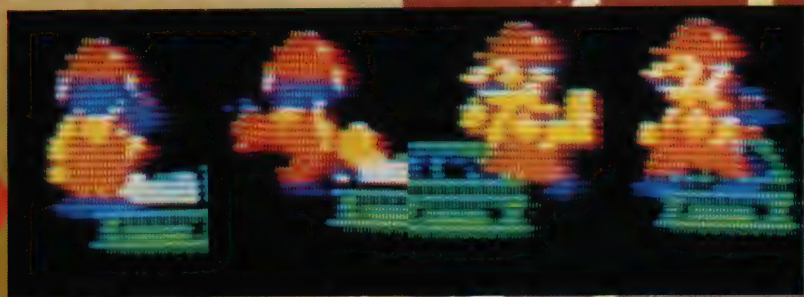
〈隠れキャラ&パワーアップ〉

ある特定のダイナマイトを3番目にこわすと出現する、隠れキャラ4種を紹介しよう。

●ブタ(800点)

はじめは、ピ○トフ○ールIIのハ○ー人形のパロかと思った。

●サンタクロース(1600点)

季節はずれじゃ!と私は言いたい(私は真夏の暑い屋根の下で原稿を書いとるんじゃ!)。

●まねきネコ(3200点)

商売繁盛、BEEP完売御礼、靖国九段南ビル万歳!　私の友人いわく「コタツネコだったらよかったのに……」。ちなみに、彼はうる星ファンです。

●スーパーハンマー(3200点)

〈効力1〉ブラッキーを直接たたくことができる。「てめー、このやろー、人じゃねエー、たたっ殺したる!!」と言いながら、最下段でブラッキーをたたく気分は最高です。これ、私のストレス解消法です(思わずワラ人形をにぎりつぶす)。

〈効力2・空中移動〉写真を見ればわかると思うけどA・Bボタンをたたきながら移動するとこのとおり、1マス分歩くことができる。

〈効力3〉どんな壁でも1発でこわせる。

ただ、ダイナマイトを使うときちょっと困るが……。4の倍数面の後に出てくる「ボーナスステージ」ではめいっぱい有効!

〈効力4〉BGMが変わる!!　このBGMすんごくいいんだなあ。レコード大賞にゲーム音楽賞があ

▲隠れのスーパーハンマーで、パワーアップ!

▼隠れキャラのサンタ。時期外れ!?

▲隠れキャラ第3弾!　かあいいかあいい……ブタだぜい!

▲隠れキャラ・その4　おいで、おいでの、まねきネコッ。

▲隠れワザ・空中移動。下手にくずすと……。

▶▼皆さん、千里の道も1歩からヨん。ラウンド1。ぐゎんばって。

ったら、入賞することまちがいなし！
……ハンマーをとったら自らドラムカンの中に入り音楽を聞く……。そんなイキな楽しみ方、してみたい（外から見たらアホか?-）。

おすすめ攻略法

読面がなくなってきたので攻略法といくか。

●1面　なにはともあれ、MARIOの文字をそろえるのが先決。

●12面　最初にスパナゴンをドラムカンに閉じこめ、それから、ブラッキーを落とす。次に、上下の壁をすべてこわしたら、ハシゴの下の支柱をこわし、はじっこの壁をこわして下方へ。そのあと左上の壁をこわし、ブラッキーに落としてもらう。それから、ハシゴをこわしコインをとる（ボーナス）。

●40面　この面のポイントは、スパナゴンを誘導するところ。番兵は、ともだちさっ！（うーん、チャンピオンシップ・ロードランナーがまだ頭にこびりついとる）。ただし、真ん中に落ちたら脱出方法はないので気をつけて。

●62面　TRY　IT！と書いてあったので、ついついやってしまった。ジャマなモンスターを下に落としておけば、楽にクリアできるハズ。

●ハジさらし?面

画面の上のハイスコア表示を見てほしい。エディットモードでROM内のラウンドをコピーする（IIの✚ボタン上＋Bで可能。べんりな機能です。ほかにもコマンドがあるのでマニュアルを見てね）と、いろいろな名前がでてくる。その一部を紹介すると

MOMO♡MAMI　50面
I♡SEIKO　74面
Y・S♡AKINA　76面
MEMORU♡H・S　91面

ほかにもまだまだあって、すごいのはTELナンバーまで入れた人もいるのじゃ。

〈ラスト3面!!編〉

●98面　まず、ブラッキーに落としてもらう（とーぜん2つの壁をこわしてからだよ）。それからモンスターのあとをスリップストリームしながらダイナマイトでくずして、自分も落ちる。あとはそのくり返しでクリアできる。隠れキャラは一番下のダイナマイトだよ。

●99面　上段の壁をくずし、ブラッキーに落としてもらう。落ちた場所がドラムカンの上ならOK。そのあと、ダイナマイトをこわし、残りをくずしてTHE END。

●100面　一見してクリアできるわけない、と思うだろうが、じつはデキル。鉄則は次のとおり。

(1)ナスビ仮面のパターンを読め。
(2)安全地帯を確かめろ（ナスビの来ないエリアがあるのだ）
(3)―に同じ（危険地帯に入るとき）。
(4)行動は素早く！
(5)残りをダイナマイトで一気にくずす。
(6)上から5番目に隠れキャラがあるので取る。―以上―

もっとも、これだけでクリアできたら苦労はありません……。

というわけで、おすすめ攻略法、今回はこれでおしまい。これでキミも、100面の覇者とよばれるわけだ（うそばっか）。今回は、デザイン面を紹介できなかったので（おもしろくて難しい面を作るのは難しいのだ）もし読者のなかで難しいのができた人がいたら、送ってくださいね♡

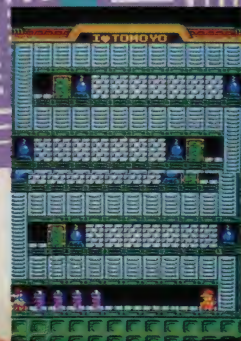
P・S　ところで、今私はシティーコネクションにこっているのだ。BGM、グラフィックともに最高！　ジャレコさん！　ファミコン版にも期待してます。

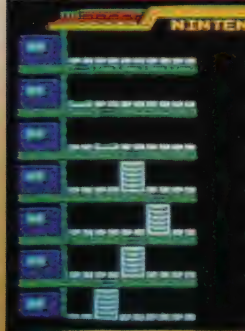
▲すべてのモンスターをドアにいれると……

▲なにごとも最初がかんじん。ラウンド12。気をぬくな。

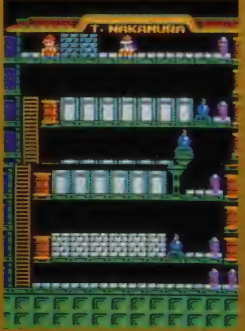
▲誘導が決め手だ。ラウンド40。よく見きわめろ。

▲◀いよいよラウンド100。ジ・ゴ・ク・じ・ゃ!?

▲うず面レッキングクルー編？ラウンド46。とまどうなよ。

▲ラウンド44。I♡TOMOYOの面……!?

▲ラウンド62。TRY　ITの面。

▲任天丼面（ラウンド8）。

▲ウイングマンファンの作った、必殺ラウンド66。

▲ラウンド99。ウーム、これはヒキョーなテクじゃ。

▲ラウンド98。またまた、これも、最初がかんじん。

▲ラウンド82は……デモでやってるよ。

えーっ ファミコンにマウス!?

●ハドソン　家族電算機　ILLUST/Y.LEE

ファミコンゲーム

●新作面のコーナー

今月もナゾのウルトラC面2つ

こんにちは、最近ファミコンマウス遊びに凝っている家族電算機です。

マウスといえば、一部高級パソコンに使われている座標入力装置ですが、MSXマウスなんていうのも発売されて、ついにファミコンにも……ま、遊びですから、くわしくはのちほど。

それからこれは、あまり大きな字では書けませんが（さりげなーく）あの「チャンピオンシップ」の全画面のデモを見ることができる（もちろん、ハドソン本社で、ではなく、あなたのご家庭で）という情報もあるのです。これもたんに、あの「チャンピオンシップ」の全画面のデモが見られるというだけで、ま、解法まではさすがに見られませんが……。

くわしくは、今月もジュージツのLODE READERのコーナーを見ていただくことにしましょう。

さて、突然ですが、新作です。

グッドタイミング

まず「グッドタイミング」の面からどうぞ。

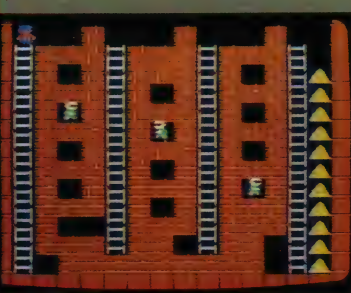
これは、タイミングさえよければかんたんに、モタモタしていると、もっとかんたんに(!?)解けてしまうという面です。

タイミングにも、番兵の頭の上に乗るタイミングとかいろいろありますが、ほら、そこにもっとだいじなタイミングが落ちてるでしょ、そうそうソレソレ。拾った方は、1割を落とし主に返してあげてください……んっ!?

「グッドタイミングの面」
♬GOOD TIMIN'. TAKE A TIKE A, TIKE A, GOOD TIMIN' この世で一番肝心なぁのはステキなタイミング♬
まさにそのとおり、でもこんな歌知ってるBEEPERは、少ないだろうなあー。

ホーンテッド・マンション

続いて「ホーンテッド・マンション」ですが、一体どういう意味なんでしょうか。

ホーント(HAUNT)とは「頻繁に訪れる。出る。出没する。とりつく。つきまとって悩ます。住みつく。居つく」という意味です（これホント）。問題は「何が」出るのかということですが、「出る」といえば「幽霊」ですね。つまり「ホーンテッド・マンション」とは「幽霊屋敷」のことで、アメリカではハローウィーンのころになると、空屋や廃屋を、この「ホーンテッド・マンション」に仕立てて楽しんだりするのです。

いきなり、教養講座してしまいましたが、さて、ランナーはこのマンションの各部屋を回る郵便配達人というわけです。

ま、1度死んでいる幽霊をもう1度殺すというのも考えもので、無益な殺生は避けてとおられたほうが無難というところですかな。

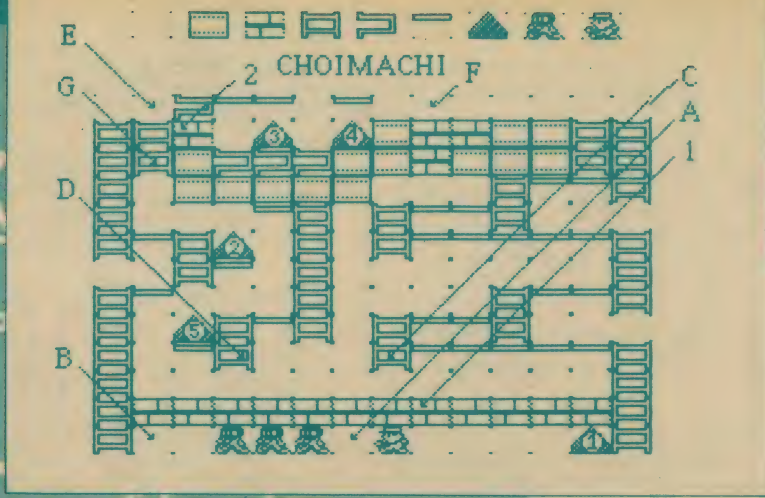
「ホーンテッド・マンションの面」――夏の終わりの幽霊屋敷――
♬HAUNTED MANSION, TAKE A HAUNTED……♬
なんて歌があるわけもなく。無益な殺生を避けて通れば道はおのずと開けよう。

読めばキミもスーパープレイヤー

●前号の解法コーナー

「ちょい待ち」面

そして話は、前回の解法へと飛びます。

「ちょい待ち」の面では、最後まで来てハタと思った人も多いはず。じつは、5の金塊を取らずに上に登るのがポイントなのです。

まず1はかんたんに取れますね。しかし、番兵たちが[illegible]くるので、体を入れ替えてやります。方[illegible]こは、[illegible]番兵がA地点に来たら、右端のハシゴを登り、1を掘って飛びこめばよろしい。このタイミングならば、番兵を、3人ともランナーのほうに連れもどすことができるので（1人でも上方へ逃げたらミスがある）今度は、B地点で待ち、番兵たちがもといた場所にもどったところで、左端のハシゴを2段登ってレンガの上を右に走る。ここでも番兵が3人いっしょについてくることを確かめます（1人でもついてこなければ、ミスがある）。

ここまでを確実にこなしてあればあとは楽です。実際にはこのあいだにも右方へ全力で走っているのですが（番兵を確かめるときも、止まってはいけない）、3人がついて来るようなら右端のハシゴを登り、すかさずバーにぶら下がってCに向かうと、そのまま番兵の頭ごなしにDまで駆けぬけられます。

駆けぬけたあとは、そこのハシゴを使ってランナーの高さをコントロールすると、番兵が3人とも右半分のハシゴを登り始めるので、自分は②を取りつつE地点まで行って待ちましょう。

番兵がF地点まで来たら、自分は、素直にG地点に下がりましょう。すると、番兵は、金塊を取らずに穴に落ちるので、このパターンを3回ほど繰り返すと、その落ちた番兵の上を、わたって歩けるようになります。

そこで、すかさず2をくずして③、④を取ります。そして最後に残った、⑤を着実に手にして、ゆうゆうと、ゴールインする、というわけです。

▲9月号「ちょい待ち」面

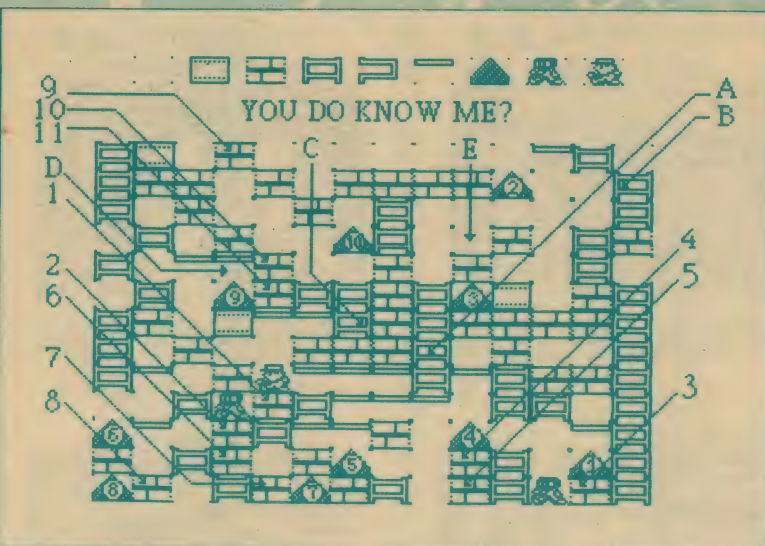
「誘導のみ？」面

さて、もう1つの「誘導のみ？」の面です。始まったらひと呼吸置いてから1、2をくずし、A地点まで急いで行って待ちます。すると、番兵は一番左下へ落ちた後ではい上がって来て、2にはまります。そこで、自分は、すかさず右端のハシゴへ行き、それを登ってB地点で待つと、穴から出た番兵は、今度は左部最上段の穴にはまってくれます（超遠隔誘導）。

次に自分はハシゴを下がって①を取ります。そして、3をくずして番兵を解放し、ふたたびその番兵を連れてハシゴを登ります。そこで、②、③と上から回りこんで取れば、自然に番兵も右手中段の穴にはまって動かなくなります。

そこで、再度3をくずして④を取り、続いて4、5をくずして⑤を取ってもどります。間に合わなければ2回に分けてもよいでしょう。

左半分の攻略は、まずスタート地点にもどり、1、2とくずして⑥を取ってリターンします。ふたたび1をくずし、再生する瞬間に2をくずし、すぐにまた1をくずします。次に2が再生する瞬間に今度は6をくずし、上にもどりながら2、1と再生したレンガをくずしておいてから7をくずします。そこで⑦を取り、再生するレンガをくぐりながらもどります。これが逆転掘りです。⑧は同じように逆転掘りをして、7の代わりに8をくずして取って下さい。

ここで上の番兵の解放に向かいます。10をくずすと、彼はななめ右下に4段落ち、ハシゴの上でバタつくので、その上に乗りつつ11をくずしざま、自分は右に飛んでC地点で待ちます。すると、番兵が左どなりに落ちてくるので、その瞬間に駆け上がってDのバーにつかまりながら12をくずします。

番兵は⑨の金塊の上に落ちると目の前でぐるぐる回り始めるので（彼を、12をくずした穴へはめないこと）、すきを見て自分は右下へ落ちて1をくずしましょう。右端のハシゴまで急いで行って駆け登ると、番兵は1度、1の穴へ落ちふたたびはい上がって中央のハシゴでバタついているはずです。

ここでE地点から彼の上を左へ駆け抜け、ハシゴを登って上から飛び降りて⑩を取り左端のハシゴから脱出すれば、OKです。

▲9月号「誘導のみ？」面

●LODE READER

衝撃の情報がとびだす!

ファミコンマウス!?

解法お疲れさま、というところで、ファミコンマウス遊びの紹介といきましょう

まずこの遊びの面白さがわかるためには、マウスというものを知らなくてはいけません。そこで、ジョイスティックは知っていてもマウスを知らないキミのためにちょっと説明すると、BEEPによく載るアップルの宣伝写真を見るのがてっとり早い。本体の横にある小さな箱のようなものがそれです。この箱は後ろからしっぽのようにコードが伸びているので、マウス（ねずみ）と呼ばれるわけです。箱の中にボールが入っていて箱ごと机の上を滑らせると、たとえば、カーソルやゲームキャラクターが、そのとおりに動く便利モノ。同じアップルのマッキントッシュやNECのPC－100のロードランナーは、なんとこのマウスでランナーが走ってしまうので手動でそのマネをしてみたら、意外と面白かったわけです

そこで実技編ですが、コントローラーを手に持たずに縦にして机の上に置きます。コードは、向かって奥に伸ばして下さい。手は、ひとさし指を✚ボタンの上に、親指とほかの3本の指は、コントローラーをはさむように軽くそえておきます

プレイ状態にして、ランナーを動かす方向にコントローラーを滑らせながら、✚ボタンの90度ずれた位置を押せばOK!

これは、ひとりでやっていても暗いだけで、ともだちに見せてこそ意味アリです

また、さりげないほど、それらしいので、目はつねに画面を見ていられるように、練習しておきましょう。この状態では、A・Bボタンは押しにくく、実戦向きではないので、マウス遊び専用面をエディットするぐらいの気構えでやれば「エッ!ファミコン用のマウスがでたの?」と思わせられるでしょう。

FAMICOM MOUSE PLAY
PUSH THE BUTTON WHICH
HAS THE SAME NUMBER
AS THAT OF THE
DIRECTION YOU WANT TO
MOVE IN.
DON'T BE SERIOUS.

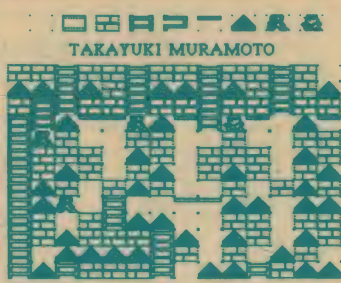
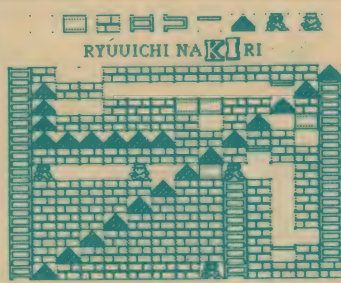
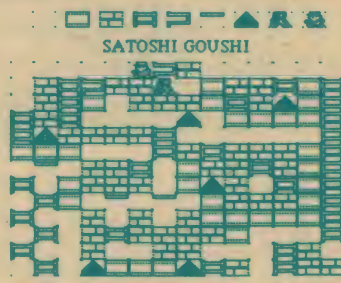
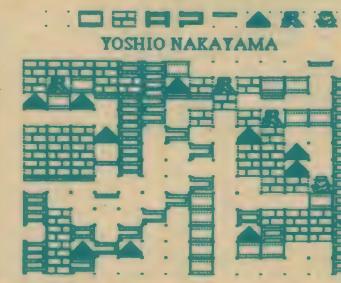
▲これがウワサのファミコンマウス!?

隠しコマンド

続いてまじめな隠しコマンド情報。といっても冒頭にあるようにCLRのもので、大阪の下條君から寄せられました。CLRで、タイトルが表示されているあいだ中セレクトボタンを押していると、画面が消え、ボタンを離したときにステージ数が現れ、セレクトボタンで設定してからスタートボタンを押すと、デモ画面が見られるというものです（11～50は要キーワード）

終わりまで解いてくれるかと期待していたキミ、さすがのハドソンさんも、そこまでは甘くなかったようですよ

読者投稿面

さて投稿面の前にバグ情報です。一部ではかなり有名な、金塊を100個以上取ったときの得点表示の異常（1000の位が赤玉やになったりする）は岡山の高草君、和歌山の山口君から。分身ランナー（最高速にして通常のゲームをゲームオーバー。セレクトでエディットに入り、すぐにスタートして現れるランナーか、やたらと速く分身しているように見える）は愛媛の笹岡君から。そして番兵バシゴ（止まっている番兵の頭の上に乗ると3分の1段ほどハシゴと同じように降りることができて、音もする）が栃木の中村君からでした。もういい加減出尽くしてもよいころですがねぇ。

最後にお待たせ投稿面です

①愛知の村本君

本人はこれを「ニコニコ・ウマウマ・ハニーマンゴ」（意味不明）の文字を盛りこんだと言っています。「ニコニコ・ウスウス・ハニーマア」としか読めませんが、その文字入れの数と努力を買いました。

②福島の合志君

シンプルですが、左下の金塊がポイントです。

③静岡のナキリ君

以前「ナギリ」と紹介した名切君ですが、ご本人から「ナキリ」だという訂正要求のおしかりをうけました。そのうえ、この面も彼の思惑とは違う方法で解いてしまったようで、ゴメン。

④京都の中山君

本人は、確実に解く方法がないと悩んでいますが、なんのなんの確実に解けるよい面です

最後に、埼玉の内田君の説明図のきれいさに感銘をうけたというところで、今回はここでお別れです。さようなら。

▲名切竜一君(浜松市)の投稿面

▲村本貴由起君(名古屋市)の投稿面

▲中山義夫君(京都市)の投稿面

▲合志聡君(会津若松市)の投稿面

ファミリーベーシック講座

なんとなくベーシック

KICK THE BALL &

ファミベープログラムテクニック集VOL. 1

by KAZ

さてさて、今号もなんとなくベーシックの始まり始まり。今回からゲームプログラムを組むうえでのさまざまなテクニックを、ベーシックの例をあげて解説していきたいと思います。名づけて、ファミベープログラムテクニック集VOL 1。

第1回目は、放物運動についてです。

まずは、今月のゲーム「KICK THE BALL」からどうぞ。

KICK THE BALL

このプログラムでのマリオのお仕事はボールを蹴り上げることです。ボールを蹴るというと、すぐにサッカー、小次郎、翼くん、キャ〜！となるのは、重症アニメ中毒者。BEEPを読んで立ち直ってくださいね。

足を使ってボールを蹴り上げ、下に落とさないようにする。これは、日本古来の蹴マリの世界なのです。蹴り上げる回数だけを競うのではなく、型や物腰までを判定する、これは高貴なスポーツなのです。

しかしながら、プログラムにそのような要素を盛りこむことは、私めのセンスとテクニックではとてもムリ。というわけで、ブロックくずしの要素をとり入れたゲームにしてみました。それだけではつまらないので、1面をクリアするのに制限時間をつけて、アセリを誘うようにしてあります。

（ゲームを作っていると、どうしても性格がユガンでいくようで心配だなぁ〜）

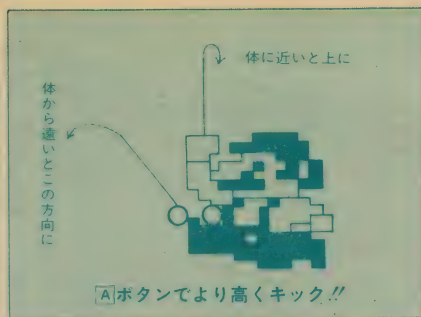
BGグラフィック画面データ

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	16Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	J3Ø	17Ø	
1	J2Ø																										J2Ø	
2	J2Ø																										J2Ø	
3	J2Ø																										J2Ø	
4	J2Ø																										J2Ø	
5	J2Ø																										J2Ø	T
6	J2Ø																										J2Ø	
7	J2Ø																										J2Ø	I
8	J2Ø																										J2Ø	
9	J2Ø																										J2Ø	M
10	J2Ø																										J2Ø	
11	J2Ø																										J2Ø	E
12	J2Ø																										J2Ø	
13	J2Ø																										J2Ø	R
14	J2Ø																										J2Ø	
15	J2Ø																										J2Ø	
16	J2Ø																										J2Ø	
17	J2Ø																										J2Ø	
18	J2Ø																										J2Ø	
19	J2Ø																										J2Ø	
20	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	F1Ø	Ø

●打ちこみ方

まずファミリーベーシックを、バックアップなしで立ち上げて、リスト通りに打ちこみます。背景はBGグラフィックで打ちこんでください。走らせる前にまずセーブをわすれずに!!

●遊び方

✚キーの左右でマリオを操ってボールの落下位置まで走りこんでください。間に合えばマリオがボールを蹴り上げてくれます。失敗は即、ゲームオーバー。マリオが蹴る位置は、体に近い部分では、真上に向かって、遠い部分では、ナナメ横方向に蹴り上げてくれます。蹴る瞬間にタイミングよくAボタンを押すと、より高くボールが上がります。これでボールをうまくコントロールしてください。(イラスト参照)

画面右端のタイマーが0になるまでに1面クリアすれば次の面に進めます。

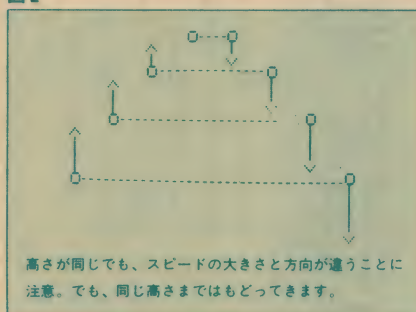
何個ブロックを消せるかチャレンジしてみてください。

SHOOTING GAME VOL.2 FAMILY COMPUTER　リスト1

```
100 VIEW:CGEN&H2:SPRITEON:PLAY"T1"
110 LOCATE&H0,22:PRINT"* KICK THE BALL * SCORE  0";
130 DEFSPRITE&H0,(&H1,&H0,&H0,&H0,&H0)=CHR$(223)
140 DEFSPRITE&H1,(&H0,&H1,&H0,&H0,&H0)=""
150 DEFSPRITE&H2,(&H0,&H0,&H0,&H0,&H0)=CHR$(220)
160 W=&H0:X=48:S=128:T=183:U=&H2:V=-17
162 FORB=&H2TO&H6STEP&H2:FORA=&H2TO24STEP&H3:LOCATEA,B:PRINTCHR$(196);CHR$(198);
:NEXT:NEXT:Q=&H0:R=48
170 T=T+V:S=S+U:IFT=183THEN330
175 P=STRIG(&H0)/&H8
180 Q=Q+&H1:SPRITE&H2,27*8+16,Q/20+23:IFQ/20>163THEN600
190 IFS<20ORS>220THENU=-U:S=S+U
200 A=(S-12)/&H8:B=(T-23)/&H8:C=ASC(SCR$(A,B,&H0))
210 IFC=196ORC=198THEN310
220 SPRITE&H0,S,T:V=V+&H1:IFV>17THENV=17
230 A=STICK(&H0):Z=&H0:IFA=&H2THENW=&H0:Z=-&H4
240 IFA=&H1THENW=&H3:Z=&H4
250 X=X+Z:IFX<20ORX>212THENX=X-Z
260 ON&H1+W+(Q AND&H1)RESTORE460,470,480,490,500,510
270 READB,C,D,E:DEFSPRITE&H1,(&H0,&H1,&H0,-(W=&H3),&H0)=CHR$(B)+CHR$(C)+CHR$(D)+
CHR$(E)
280 SPRITE&H1,X,167
290 IFINKEY$=CHR$(27)THEN290
300 GOTO170
310 M=M+&H1:LOCATEA,B:PRINT"  ";:PLAY"O4C0":LOCATE24,22:PRINTM;:V=-V-&H1:R=R-&H1:
IFR THEN220
320 PLAY"O3C1DEFG":SPRITE&H0,S,T:V=V+&H1:IFV>17THENV=17
322 GOTO162
330 B=X+&H8:C=X-16*(W=&H3):IFB>C THENSWAPB,C
340 IFB>S+&H4ORC<S+&H4THEN610
350 IFW=&H0THEN380
360 IFB+C>&H2*S+&H8THEN410
370 GOTO390
380 IFB+C<&H2*S+&H8THEN410
390 U=&H4*(W=&H0)+&H2
400 GOTO420
410 U=&H0
420 IFP=&H0 AND STRIG(&H0)=&H8 AND V<17THENV=17:PLAY"O4":GOTO425
423 PLAY"O3":IFV>14THENV=V-&H1
425 ONW+&H3RESTORE460,470,480,490,500,510
430 READB,C,D,E:DEFSPRITE&H1,(&H0,&H1,&H0,-(W=&H3),&H0)=CHR$(B)+CHR$(C)+CHR$(D)+
CHR$(E)
440 SPRITE&H1,X,167:PLAY"CD"
450 V=-V:T=T+V:GOTO190
460 DATA 0,1,2,3
470 DATA 4,5,6,7
480 DATA 12,13,14,15
490 DATA 1,0,3,2
500 DATA 5,4,7,6
510 DATA 13,12,15,14
600 LOCATE10,10:PRINT"TIME UP!":GOTO650
610 LOCATE11,10:PRINT"MISS!"
620 S=S+U:T=T-&H6:SPRITE&H0,S,T:PLAY"T400C1D"
650 LOCATE&H7,12:PRINT"* GAME OVER *"
660 IFSTRIG(&H0)<>&H1THEN660
670 RUN
```

ファミベープログラムテクニック集VOL.1

●放物運動について

ファミコンのゲームがこんなに大人気になった理由。それは、スプライト機能の充実にあると思います。3色の色つきのキャラクターを位置を指定してやるだけで、1ドットきざみで画面の望む場所に出力できる。これは、動きを楽しむゲーム作りには欠かせない機能です。この機能がファミリーベーシックでもそっくり使えるところが任天堂のイキなところ。高速のNS-HuBASICとあいまって、楽しいゲーム作りを可能にしています。

ゲームによく出てくる動き、落ちる、跳ぶ、投げる、は画面を横から見たタイプのゲーム（画面の下方向に重力が働くというタイプ）では、すべて放物運動をとるはずです。これは、古典力学のニュートンの運動方程式として高校の物理で習うハズです(図1)。けっこうヤヤコシイですね。まぁ平たく言えば、キャラクターが1回移動する距離を速さとして、その速さが1回動くごとに変化すると考えればよいわけです。

リスト2にマリオが落下するルーチンを示してみました。横の説明をよく読んで、動きを理解してください。

こんどは投げ上げ、落下のルーチンです。これは例題ゲーム中でも使われているテクニックです。まずは図2を見てください。

これをプログラムしたのがリスト3です。解説を読んでください。

図1

$V=V_0+at$	速さVは、最初の速さV_0に、その方向に加わった加速度aと加わっている時間tとの積を加えたものである
$X=v_0t+\frac{1}{2}at^2$	t秒間の移動距離Xは、最初の速さv_0にtをかけたものと、加速度aにtの2乗をかけ、2で割ったものの和で示される。
$V^2-v_0^2=2aX$	最初の速さv_0でaの加速度でX移動すると、その速さVは、速さの2乗の差が2かける加速度aかける移動距離Xで示される。

図2

高さが同じでも、スピードの大きさと方向が違うことに注意。でも、同じ高さまではもどってきます。

リスト2

```
100 CLS 画面を消します
110 SPRITEON スプライトの使用を許可します
120 CGEN2 キャラクターテーブルAをスプライトに、キャラクターテーブルBをバックグラウンドに割りつけます
130 DEFSPRITE&HO,(&HO,&H1,&HO,&HO,&HO)=CHR$(24)+CHR$(25)+CHR$(26)+CHR$(27)マリオの落下1
140 DEFSPRITE&H1,(&HO,&H1,&HO,&H1,&HO)=CHR$(25)+CHR$(24)+CHR$(27)+CHR$(26)マリオの落下2
150 X=100:Y=31:V=&HO:S=&HO 最初の位置をX, Yとして、スピードを0にします。Sは0、1をくり返して落下のアニメーションのために使われます
160 IF INKEY$=CHR$(27)THEN160 エスケープキーを押していると停止します
170 SPRITE S,X,Y    Sのキャラを書いて1−Sのキャラを消します
180 SPRITE&H1-S
190 LOCATE 0,0:PRINT"X=";X;" Y=";Y;" V=";V; X, Y, Vの出力です
200 S=&H1-S Sが0なら1、1なら0になります
210 Y=Y+V 落下の移動量VをYの位置に加えます
220 IF V<16 THEN V=V+&H1 移動量Vが16より小さければ1つ増します。最大の落下速度の大きさは16ドットになります
230 IF Y<200 THEN 160 Yの位置が200に達するまで160~220行をくり返します
240 END 終了
```

リスト3

```
100 CLS:SPRITE ON:CGEN3 画面を消してスプライトを許可。スプライト、バックグラウンドともキャラクターテーブルBにします
110 DEFSPRITE&HO,(&HO,&HO,&HO,&HO,&HO)=CHR$(207) ボールをセットします
120 X=16:Y=200:V=-16:VX=2 X, Yが最初の位置。上下スピードV、左右のスピードVXを設定します
130 IF INKEY$=CHR$(27)THEN 130 エスケープキーを押している間は停止
140 SPRITE&HO,X,Y ボールを描きます
150 LOCATEO,0:PRINT"X=";X;" Y=";Y;" VX=";VX;" V=";V;"     "; 位置・スピードの出力
160 X=X+VX:Y=Y+V XとYを移動させます
170 IF V<16 THEN V=V+1 上下の位置を最大16まで増していきます
180 IF Y<>200 THEN 130 Yが200になるまで、130~170行をくり返す
190 END 終了
```

●おわりに

先月号は、文字が多すぎると山幸彦に怒られてしまったので、今回はリストーキャプション方式でいってみました。いかがでしたか?ファミリーベーシックのプログラミングに役立つテクニックを、これからもどんどんどん紹介していこうと思います。

びーぴんぐルーム

キミのみつけた面白プレイ、㊙テクなど、どんどん送ってね！

ゲーム狂なのじゃ

戦場の狼

●画面の左端で銃を撃つとスクロールして反対側から出ます。下のほうで撃つと上から出ます。また、とりでのところでカベまで行って手榴弾を投げると、下から出てきて爆発します。これを利用して反対側にいる兵士を殺すことができます。

2面のとりでのところで、岩が見え始めたら少しずつ前進して、とりでのカベが画面の上方すれすれのところまで敵兵を殺しながら来ると、敵兵が全然出てこなくなります。けれど、上に行くとたくさん出てきます（ちょっと休みたいとき、これを使うとよろしい）。

（埼玉県・日野勝）

ハイドライド

●なんと！ノーサンが不死の薬を何回も手に入れられることを発見！（FM-7版）最初、不死の薬の入った宝箱を取り、これを使ってしまったら、この近くの、水をひいたあとの川の直角の角の左壁にぶつかると、また薬が手に入る。以後何回でも繰り返せます。

（愛知県・道瀬武彦）

ファンタジアン

●ファンタジアンを解いて一息ついたので、アイテムの効果を書きます。

■Golden Cross（敵にダメージを与える）
■Key of Chest（鍵をはずす）
■Coin of Treat（傷薬。数回使える）
■Stone Idol（敵をワープさせる）
■Coin of Sol（M、P、の回復）
■Scroll of Kemy（数回使える解毒剤）
■T. of Pearl、T. of Ruby、T. of Sapphir（鍵をはずす）
■Crest of Gold（酸の湖、溶岩の上を歩ける）
■Fantas Desire（Elven Seedの復活）

（大阪府・野口真吾）

▼一部割愛しました。

●もう1種類モンスターを見つけました。Were Wolf、Were Bearです。地下IIIに出て、強さはLiving Idolよりほんの少し強いぐらい。魔法は使いません。

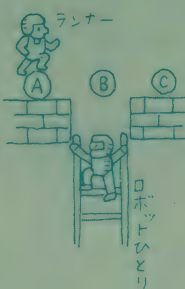
（愛知県・吉田真久・14歳）

ひとこと言いたい

●ぼくはこういう奴に文句を言いたい。それはゲームセンターで5円玉を入れて、ゲーム台をひざでナナメに押し上げ、台をゆすってゲームをする奴だ。ゲームは100円（50円）を入れてこそ、「死んだら100円がもったいない」という気になってガンバレるものであって、5円でするのは小さい子にも悪い影響を与えると思う。絶対にやめてほしい。

（和歌山県・アタタウォーズ）

テレホビー族のひろば

ロードランナー

●8月号に「ランナーがレンガからレンガを渡れる。（ただしロボットは2～3人必要）」とありましたが、ロボットが1人でも渡れるテクがあるのです……。（図1）

では皆さん、ご一緒にどうぞ。①まずランナーはⒶ地点に立ちます。②B地点に向かって走りながら、すぐⒶのブロックをくずし、C地点へ行く。ほら、できたでしょう？

あっ……でもこれ、テクというよりバグですね……。

（大阪府・辻本文子）

●僕たちはファミコンのロードランナーで、おもしろいことを発見しました。まず写真1のような画面を作ってスタートし、次にロボットを何回か殺す。するとロボットが画面の一番上だけで発生したとき、右上に大きな玉が出てくる。これはそのまま小さくなってかたまり、落ちてこなくなるのです。

また、写真2のような画面を作ってスタートし、その場をずっと動かないでいると、ランナーに何もふれていないのになぜか死んでしまいます。でもスタートする前に、ランナーがあったところを通っておくと、本当のランナーにロボットがふれないかぎり、そこをロボットが通っても死ななくなります。

これらは、スタートしたときに消える、ランナーの分身の関係でこうなるのだと思います。

（宮城県・平塚真彦）

写真1

写真2

●ロードランナー㊙ワザ！まずエディット画面で、穴の真上に番兵、そのまた上にランナーがいるような画面を作り、ゲームを始める。すると番兵が穴に落ちたとき、ランナーはその上でコケるのだ。（バーを持った状態）

（京都府・中西嗣展・中1）

ギャラガ

●ギャラガでファイターが無敵になることがある。これは友人の木村哲二君が発見したもので、無敵になるとバックの星の位置が変わり、ハイスコアのTの下に「HERO」と表示される。

（東京都・渡辺英雄・14歳）

写真3

●写真3を見ればわかるとおり自分が敵になってしまった。知らないうちになっていたこのバグ、みんなで解いてほしい。（品川パンチ）

レッキングクルー

●ファミコンのレッキングクルーで床のない場所を渡れる方法を教えます。まず、バクダンをこわしてハンマーを取ってください（出し方は自分で考えてください）。そうしたら床と床の間が一つ開いているところに行きます。そこで穴の方向へレバーを倒しながら、ハンマーを振って進みます（なるべく細かくAボタンかBボタンを押す）。そうすると、ふわーっとマリオ（ルイージ）が穴の上を渡って隣の床に移ります
（群馬県・中沢清）

●今日は、レッキングクルーで一番すごい隠れキャラ、ゴールドハイパーハンマー（金色のハンマー）の出し方を教えます。まずバクダンを2つ、カベを24枚全部こわし、最後にバクダンをこわすとたいてい出てきます。これは6面ですが、34面でも出ます。これを取ると、ハンマーがハイパー化し、カベは1回たたけばこわれるし、スパナゴンやほかのキャラもハンマーでなぐれるようになります。
（岡山県・山本直樹・14歳）

●レッキングクルーで、バクダンを爆発させた後、いろんな隠れキャラが出てくるんですが、そのなかにハンマーがあって、それをたたくと音楽が変わり、どんな壁も1回たたくだけでこわれるようになるんです。しかも、マリオがやられるまで有効。けど、僕は正確な出し方を知らないので、10面でしかそのハンマーを出せないんです。どなたか教えて下さい。
（北海道・工藤圭一・19歳）

●レッキングクルーに隠れキャラ発見！　2回または3回でこわせるカベをバクダンで連続してこわすと、バクダンのあった土台に隠れキャラが出現する。なお、それをハンマーでこわすと、ヤギが3200点、サンタクロースが1600点、ブタが800点です。出る位置は一定なので、バンバンやっていればわかるはずです。ほかにも出るかもしれませんが、ファミコンユーザーのみなさん、ぜひためしてみて下さい。追記ですが、僕が経験したところでは、2面と34面が一番出やすいと思います……。
（千葉県・吉山広一・12歳）

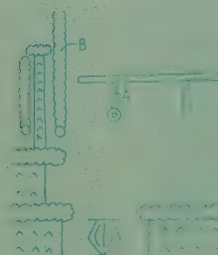
●ぼくは、すごい隠れキャラを見つけました。それは、カベなどをバクダンでこわすとたまにMARIOという文字が出現しますが、これを出すとマリオが1人増えるというものです。あと、バクダンをこわすと、そのあとからサンタクロース、猫、ハンマーなどが出ることがあります。
（千葉県・渡辺豊・14歳）

●隠れキャラ発見。出る面は4、9、21、31、34面。他にもあるだろうが、僕の実力のなさでここまでしか知らない。キャラは、子供800点、きつねのような人1600点、ねこ3200点、ハンマー3200点の4種類。（他にもあるかも）。出し方は、9面で説明すると、2段目に上がり、左のはしご壁の右隣か、その隣の壁をこわす。そして中央でダイナマイト脱出をして1階へ。右のダイナマイトをこわしてもう1回たたくと出てきます
（神奈川県・西山佳利）

ドンキーコングJR.

●ファミコン用ドンキーコングJR．でバグ大発見！　それはJR．のからだがまっぷたつに割れてしまうことです。まず2面で、動く綱の左側の綱につかまり、次にその横のバナナのある綱に飛び移ります（このときJR．を上下に動かさず、飛び移ったらそのまま動かない）。動く綱がこっちに動いてきたら、すかさずコントローラーの十字ボタンの右を押して手を広げます。綱がJRの手の届くところに来たら上をずっと押します。これでOK。十字ボタンのどれかを押せばもとの姿に戻るけど、場所が悪ければ下に落ちてしまうので注意！
（石川県・宮本正明）

●BEEP荒らしの小野貴弘ことオクトパスマシーンNO．6だぜぇ!!　今回はあの今じゃ誰も目を向けなくなってしまったドンキーコングJR．の笑える技を紹介するぜぇ!!
　2回でやる技でA地点へ行き、片手を左に出します。そしてBのつるが左手のところに来たら、たたく感じで上を押すんです。すると目玉が飛び出して死んだ顔になり、腕がぶっちぎれます。右か左を押すともどります。たいしたことじゃないけど、ためしてみて下さい。ドンキーコングJR．を見直そう!!

B
A

（東京都・オクトパスマシーンNO・6・13歳）

ズーム909

●ズーム909（セガ）の隠れボーナスを発見しました。
　各ラウンドの最後に現れるアゴラを破壊したとき、画面上部に表示されているENEMIES HITが60未満だったら、エネルギーの残りがスコアに加算された後、CRAZYのメッセージが画面に表示されます。そして、やっつけた敵の数のボーナスの後、なんと100万点のボーナスがもらえます。
（東京都・七海善久）

ギャラクシアン

●じつはギャラクシアンには5つの曲が隠されていたのです。
　方法は、まずリセットを10回押し、マイクで大声を出します。するとまず1曲目がかかります。次にリセットを33回押します。それからもう1回押すとゲームにもどるのですが、ここですばやく（ハイパーのように）数回押すとゲームには戻らず、曲が変わります。さらに押し続けると曲が変わり、このあと45回ずつ押せば、次々と曲が変わっていくのです。
（札幌市・相内進）

スパルタンX

●トーマスが見せてくれた驚くべき秘技発見。面クリの瞬間にナイフ投げのナイフに当たると、画面がスクロールして階段の向こう側に行き、そこまで意識もうろうとしていたトーマスが、何を思ったのか突然階段もないのに昇っていく。名付けて「天国に行ってしまったトーマス」。
（福岡県・浦本蓉一郎）

●ファミコンのスパルタンXで、タイムが0000になる瞬間に、最終地点（画面の端の壁のある方向）に着く。すると、トーマスが落ちる体勢で画面を変え、階段を通り越して透明の階段を昇り始める（このときエネルギーがあっても得点にならない）。5階でこれをやったらどうなるかな？
（群馬県・植原淳也・14歳）

●ファミコンのスパルタンXで、つかみ男を何人かジャンプキックで倒していると、たまに5000点が入ることがある。
（群馬県・植原淳也・14歳）

マリオブラザーズ

●毎月このコーナーで、マリオのバトルモードのテクニックが出ているが、そんなハイテクを下手なヤツに使ってもしようがないと思っているキミへ授けるワザ。まずマリオがおもむろにジャンプ。そして着地する直前にスタートボタンを押し、十字ボタンの下を押しながらポーズを解除する。するとマリオは床へ体がのめりこみ（注・一番下のフロア）、数々の特典と欠点が与えられるのである。そしてキミは、長ったらしい前書きの意味もおのずからわかるのである。

（長野県・J・小林）

サッカー

●セガのチャンピオン・サッカーへの情熱を燃やしている人へ未知のテクニックをさずけよう。この技はまず95%は確実だが、技をかけるまでが難しい。まずドリブルでサイドから上がり、ゴールライン上にボールをのせる。そしてゴールへフライボールだ。

このテクは、ノーマークのときしかできないなどの弱点はあるが、点を取るには確実だし、コーナーキックのときでも使える。がんばってマスターしてくれたまえ。

（神奈川県・奥山弦・12歳）

●な、な、なんとファミコンサッカーでドライブシュートができます。2人用のときだけですが、まず敵のキーパーがボールを遠くへパスするときに、自分1人がゴールの中へ走ります。すると、時々味方がボールの落下地点に現れます。ボールが落下すると同時にBボタンを押すとどうでしょう。あっという間にゴールへボールが飛んでいき、入ってしまいます。確率は10%以下ですがやってみましょう。

（愛媛県・柿内博人）

ベースボール

●ファミコン用ベースボールでランナーが1塁にいるとき、ヒットエンドランをかけてホームランを打つ。そして2塁ベース手前でちょうど音楽が流れ出し始めるぐらいに1塁にもどると、ランナーが入れかわる。本当ならどっちかがアウトだが、ファミコン用ベースボールではアウトにもならなければ、点数もちゃんとはいる。60%ぐらい成功する。

（東京都・谷林浩之・13歳）

●ファミコンベースボールのおもしろい現象。まず、ランナー1、2塁（2アウト）にしておき、ピッチャーが投げると同時に1塁ランナーを走らせる。そして打者にフライ（ホームランはダメ）を打たせると、2塁ランナーは3塁へ向かおうとするが、ここで2塁へもどしてやる。すると2塁上でランナーが2人重なり合う。この後チェンジになり、相手側攻撃に移る。すると驚いたことに、1、2塁上にさっきのランナーが残っているのだ（ただしノーアウトのとき）。ぜひ試してみて。

（三重県名張市・アダモステ）

イー・アル・カンフー

●これは技とは言えないけれど、王、桃、陳、藍、呉の5人を倒した後、ドラを鳴らすシーンで、「Bボタン」を押したままにしておくと、「アチョー」と言ってからドラを鳴らすのだ。たいしたことじゃないと思うけど、なんとも言えないその声（音？）は、プレイヤーに新な力を与えてくれるのだ！　（石川県加賀市・イー・アル・カンジュース）

●あのファミコンのイー・アル・カンフーですごいワザを発見しました。その名も「金しばり」です。まず、自分が敵にワザをかけられる範囲で一番離れたところに行き、真上にジャンプして、降りてくるときに敵の顔をけります。すると敵は動かなくなりますから、このスキにもう一度同じことをします。これを繰り返せば、①一蹴り300点②かんたんに敵を倒せる、の一石二鳥というわけです。キックは連発でやってください。

（沖縄県・我部公郎）

エレベーターアクション

●18階のまん中にカベがあるが、そのカベをはさんでスパイとガードマンをギリギリまで近づける。するとガードマンがカベに向かって撃ってくるので、こちらも負けずにカベに向かって撃ち続ける。ガードマンがうつぶせになったら、こちらもすわって撃つ。そうすると何と弾がカベを貫通してガードマンに当たる

また、つぶされようと思ってエレベーターの下に入ったら、なぜかつぶされずにエレベーターに乗ってしまうのである。ただし、立っているときに限る。

（長野県・カッパネコ・17歳）

●ぼくの家に代々伝わる秘術を教えましょう。1階からB1に降りるエレベーターのところへ、わざとジャンプして落ちてみてください。何もないはずのB1の下に地下2階が現れ、扉からギャングが1人出てきます。あほらしいですけど、やってみてください。自分が損するだけです。

（宇治市・ハイスイ学園・金賀余）

フラッピー

●ファミコンのフラッピーでバグを見つけました。まずキノコ誘導でキノコを空中に浮かばせ、それを石でつぶそうとすると、石はキノコをすりぬけ着地します。その上からキノコも落ちてきて、岩の中に入ります。このキノコを取るには、キノコの近いほうから石をつぶします。上からつぶすと、キノコは床にもぐりこみ取れなくなるのです。これは横方向でやっても、まったく同じことができます。

（横須賀市・和田敬嗣）

バンゲリングベイ

●バンゲリングベイでバグ発見！（2人用のみ）

まずブローダーバンド飛行場、左のマークの上あたりに着陸します。するとヘリの目の前に高射砲が出るので、これをヘリに向けてミサイルをムチャクチャ撃ちまくります。ヘリのダメージが1000を超えて0に戻ります。もちろん1機爆発して次のヘリが出てくるので、そこですかさずブローダーバンド飛行場へ直行！　なんとヘリのあったところに、卵のようなバクハツの最後の形の物が残っているのである。

（埼玉県・小山達也）

スペースインベーダー

●セガのスペースインベーダーで、あの幻の1500点がかんたんに取れる㊙テクを発見した。まず初めは、ビーム砲を左から3番目のシェルターの下にコントロールする。そして、左から6列目のインベーダーが、下から2段目まで来たらシェルターから出る。下から3つ目のインベーダーが動いたら、すぐにビームを発射。すると30点インベーダーに当たる。少しでもタイミングがずれると当たらない。

（静岡県・川井強士・13歳）

SHOTANのスターフォース

スターフォース係にたくさんの手紙をどうもありがとう。先月号で情報を送ってくれ、といったら山のように手紙がきた。

テレホビー族のひろばの常連さんからどっさり送ってくれたのもうれしい。とくに水曜スペシャルフラッグ君、スペースの都合で載せられないけど、どーもありがとう。

それじゃ、テクニック紹介いってみようか。

まず、三重県のゴーデス＋α君。ラリオス攻略テクを2種類送ってきたのだ。

イカサマ撃ちは右側のビームが千のケタをかすめるようにすれば、部品に当たってもギリギリのところで死なないというナカナカのテクだ。

それからキョーイのバグ利用テク、別名神風撃ちだ。

これはコアが光る前なら後ろから来る部品に触れても死なないというテク（これはビデオゲーム版にもあったが）を悪用した極悪非道(?)のテクニックだ。

一番後ろで部品がつき抜けていくのを待ち、部品の速度がちょっと遅くなったらビームを撃ちはじめ、前進するというもので、あまりおすすめできるテクとは言えないな。

それから、8月号25ページの写真はプロトタイプのものなんだけれど、このなかでアルファターゲットの動きに注目してほしいな。

このほか、10機以上プレイヤーが増えると、自機の形が変わるといううわさがあるので、本当かうそか誰か試してみてほしいな。

きわめつけは、MAPだ！ 兵庫県の吉田豊太郎君は、とてもきれいな砂漠地帯のMAPを送ってきてくれたのだ。

そして、めいっぱいのきわめつけは、三重県の田端喜行君だ！ 彼はあの地上絵を美しく描いて送ってきてくれたんだ。載せられないのが本当に残念。

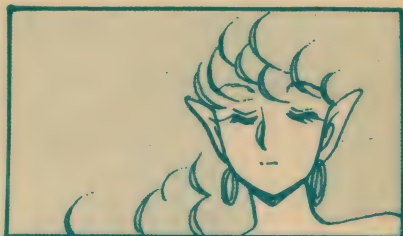
このコーナーに手紙を送ってくれたみなさん、ほんとうにありがとう。スペースの関係で全部紹介できないんだけれど、送ってくれた方の名前だけでも掲げておこう。

（以下敬称略）

福岡県・中山有道／高崎市・植原淳也／広島市・BIG／兵庫県・沢和宏／和歌山県・ぽっぽちゃん／大田区・原田順二／清瀬市・深沢真一郎／埼玉県・日野勝／長野県・豪勇無双／兵庫県・藤原誠二／群馬県・都丸正基／静岡県・萩山貴之／大阪府・藤原健一／静岡県・大森慎一／秋田市・三浦渉／香川県・八村昭人／村上市・渡辺彰／狭山市・和田賢／大阪市・池田真樹／神戸市・エンドレスナットー／ペンネーム耳おしょう／宮崎県・牧田陽／取手市・中森俊弘／山形市・船山忠／滋賀県・小寺正彦／長野県・春日徹／富士市・内藤真士／福岡県・板橋博重／埼玉県・奥山和生／千葉市・S・T・Y／茨城県・松岡俊治／岩手県・立花健／川崎市・上尾正紀／北海道・飫沼克司／北海道・牛島真一／神奈川県・大和田昭／島根県・沖田益博／富山県・竹腰真人／滋賀県・笠原正巳／清水市・望月徹／富山県・酒田義雄／群馬県・久保田賢一／大阪府・岡田幸広／岐阜県・田端一成／石川県・中岡崇典／愛知県・鈴木康弘

ほか多数の方のおたよりありがとうございました。

これからもじゃんじゃん送ってね！ バイバイ。

文／SHOTAN

ドルアーガの塔から

ファミコン版「ドルアーガの塔」が発売され、毎晩夜が更けるまで、がんばっている読者も多いと思うけど、今月から「ドルアーガの塔」のコーナーを開設することになったから、じゃんじゃんお便り送ってね！

今月はまだお便りも少ないので、この富嶽弥七が、宝の出し方なんぞ、説明しよう。

それでは、1階からいってみようか。

1階 グリーンスライムを3匹殺す⇩カッパーマトック。(内壁を2回壊せる。壊し方は各自研究すること)。

2階 ブラックスライムを2匹殺す⇩ジェットブーツ（早駆けできる）。

3階 ブルーナイトを殺す⇩薬（プレイヤー1人増）。

4階 カギを持たずにドア通過⇩チャイム。

5階 呪文を歩きながら3回受ける⇩ホワイトソード。

6階 上壁にタッチ⇩キャンドル。

7階 つるはしを2回使う⇩シルバーマトック。

8階 X、Y軸ともずらし、剣を振る⇩ブルーポーション。

9階 上部外周の中央を通る⇩レッド・ポーション。

10階 レッドスライムの呪文を受ける⇩ゴーントレット。

11階 下壁タッチ⇩キャンドル。

12階 最下段にドルイドを出す⇩アーマー。

13階 ドアを通り、敵を全滅させる⇩シールド。

14階 ボーナスが5000点で出現⇩ブルーポーション。

15階 ブルーナイトと交差時に剣を振る⇩ネックレス。

16階 左右の外壁タッチ⇩パーマネント・キャンドル。

17階 ゴーストを5回ワープさせる⇩レッドポーション。

18階 外周に一定時間触れない⇩ドラゴンスレイヤー。

19階 ドアを開ける⇩バイブル。

20階 敵を殺さずにドアを開ける⇩ブルーポーション。

21階 歩いていて、10～20秒止まる⇩リング。

22階 十字ボタンを右7回、左1回、右7回押す⇩レッドポーション。

23階 ウィザードのみ全滅させる⇩バイブル。

24階 壁に向かって歩き剣を振る⇩バランス。

25階 不明。

26階 ドルイドを0～3匹殺してカギを取る⇩ハイパー・ゴーントレット。

27階 青のウィスプを通る⇩レッド・ネックレス。

28階 ドアの上で剣を振る⇩バイブル。

29階 時計回りに3回コントローラーの十字ボタンを押す⇩ゴールドマトック。

30階 上から2段目の右側を歩きまわる⇩レッドポーション。

文／富嶽弥七

サークル紹介

☆HI-SCORE
　わがサークルはファミコン情報の交換、隠しコマンドの発見をしています。入会希望の方は、60円切手2枚同封のうえ、住所氏名、電話番号、所有カセット・機種、希望会費を記入して、〒347-01 埼玉県北埼玉郡騎西町中種足1254〜6 新井様方 FCクラブHI-SCOREまで！

☆V&F CLUB（ビデオゲーム&ファミコン）。会員は10名ぐらいですが、みんな一致団結して、月に1回「VFG」を発行しています。入りたい人は住所・氏名・年令・職業・電話番号・希望会費（今は350円）・知っているテクなど書いて、60円切手同封のうえ兵庫県神戸市垂水区多聞台2-9-18 西田竜介まで！

☆MSX AMATEUR CLUBは、小中学生のみなさんとゲームの情報交換などをしていこうというサークルです。詳しくは60円切手同封のうえ、〒722 広島県尾道市吉和町4530-3 黒瀬浩史まで。

☆ただ今P&Vclubでは会員を募集中。ビデオゲーム、パソコンゲームと幅広く会員の声を重視していきたいと思います。会誌は3ヵ月に1回発行。詳しくは60円切手同封で、〒674 兵庫県明石市大久保町山手台2-160-14-677 新田茂まで。

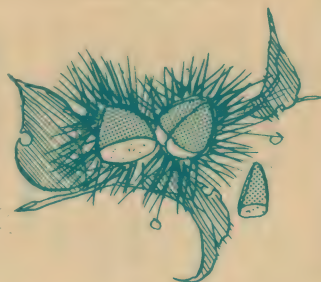
☆このたびFM-7のクラブを作りましたのでみんな入って下さい。ゲーム情報の交換と会誌発行。くわしくは60円切手同封のうえ、〒460 愛知県名古屋市中区千代田3-32-21 榊原博まで。

☆ファミコンを持ってる人で、とくにCLR(チャンピオンシップロードランナー)、LRが好きな中1〜中3の人、僕と文通しよう！ EDIT面と60円切手を同封して、〒698-21 島根県益田市市原町イ-633-10 城市龍矢。

☆PKCクラブ会員募集。
　PC-6001/mKII/6601のユーザー対象の当クラブでは創立1周年ということで、BEEP愛読者に限り、入会金を半額にサービスします。案内書は、〒229 神奈川県相模原市中央4-14-6 高久田昭文まで。よろしく！

☆ふぁみこん会員募集。
　当クラブではファミコンを中心に、月1回「ふぁみこん」発行、ソフト情報交換などの活動をしています。入会希望の方は60円切手5枚を同封し、〒627 京都府中郡峰山町字杉谷1129 沢井理まで。

☆FM-7、NEW7のユーザー大集合！ 当クラブではソフト情報の交換などをやる予定。興味のある方は60円切手同封のうえ、〒396-02 長野県上伊那郡高遠町東高遠2190-4 高橋優まで。

☆『Weeds』入会案内。
　パソコンの情報交換、2ヵ月に1回の会報発行など。NEC・富士通・SHARPのパソコンに限ります。詳しくは60円切手同封のうえ、〒245 横浜市戸塚区俣野町1403ドリームハイツ16-604 柳沢徹 パソコンクラブ『Weeds』まで。

☆ファミコンを楽しむ会では会員を募集しています。みんなの情報をまとめた会誌を2ヵ月ごとに発行。入会金320円、月会費200円。会員バッジも作ります。入会希望者は60円切手と、氏名、住所、TELを書いた返信用封筒を同封して、〒661 兵庫県尼崎市南塚口町3-14-12 真鍋寿樹へ。

☆僕のFCG（ファミコングループ）は、会員40〜50名。毎月1回会誌を発行し、電話やはがきでの質問に答えたりしています。会費500円。くわしくは、〒705 岡山県備前市伊部25-1 難波誠まで。

☆VGF-AMCに入会しませんか！ 月に1回の会誌とnamco NEWSを作っています。60円切手同封のうえ、〒551 大阪府大正区三軒家東6-15-17 博多文佳まで。よろしくね♡

☆Fの会です。ファミコン、MSX、P6、M5などの総合クラブ。毎月会誌を出しています。会費は月150円。〒564 大阪府吹田市西ノ庄町9-20 楠本茂信 BE係まで。

8月号読者プレゼント当選者（敬称略）

①ジャンボジョイスティック
北海道・桑田啓道／兵庫県・藤原篤志／愛知県・村瀬勝博／東京都・菅野秀昭／山口県・柳田正美／広島県・大林仁和／広島県・門井宏寿／兵庫県・真川ひろみ／愛知県・山下修／山形県・志布礼治

②ジョイボール
栃木県・浅野伸雄／福井県・竹原裕二／東京都・内田徹也／三重県・益川路隆／群馬県・山田裕之

③PASOKO
静岡県・北村晃／東京都・阿部克己／千葉県・元好正史／埼玉県・中野誠／神奈川県・渋谷正明

④スパルタンX
秋田県・鈴木辰也／山梨県・細井重信／北海道・佐々木健司

⑤ロードファイター
福岡県・岩渕稔之／東京都・時澤政之／神奈川県・伊島健一

⑥ドラゴン・ワン
神奈川県・菊池政宏／大阪府・若槻淳哉／兵庫県・長村茂

⑦ズーム909
佐賀県・久保田浩介／千葉県・岡田勇雄／神奈川県・本間進

⑧エプシロン3
東京都・小泉孔二／北海道・浜田真吾／福岡県・深町隆／新潟県・五十嵐善治／長崎県・山口泰彦

⑨ホーリーグレイ
北海道・三品孝一／高知県・岡田達也／埼玉県・湊洋一／静岡県・加藤政樹／愛知県・内海公彦／岐阜県・伊藤博朗／石川県・岩崎彰洋／静岡県・大橋寿彦／千葉県・高嶋秀人／埼玉県・柴田昌弘

⑩キュービーパニック
愛知県・沢井康彦／千葉県・山下勇人／広島県・木曽彰／東京都・佐藤力／神奈川県・内田友幸

⑪テグザー
群馬県・鳥山英雄／北海道・木田泰智／埼玉県・加藤剛／神奈川県・和田泰史／広島県・入江直孝

⑫ギガンテス
宮城県・井澤利美／福島県・遠藤政博／香川県・西山和之

⑬ハッピーフレット
東京都・小林智也／東京都・山崎誠／大阪府・桑原雅彦／山形県・秋山正彦／愛知県・横山篤志

⑭カラーケース
千葉県・山住真樹／東京都・遠藤大介／愛媛県・葛原和利／千葉県・吉岡和幸／神奈川県・落合利昭

⑮グラディウスポスター
埼玉県・高地祐史／東京都・石川博章／埼玉県・関根博章／東京都・船場淳／北海道・三宅秀治／神奈川県・鈴木俊次／群馬県・富岡博之／神奈川県・鈴木浩介／岡山県・関藤成希／千葉県・笠上格司

⑯サンダーストームポスター
広島県・黒木俊之／山形県・須貝恭一／神奈川県・小林格／埼玉県・大屋伸治／千葉県・小林弘明

⑰BEEPマット
愛知県・大野英一／埼玉県・武田秀騎／愛知県・寺西健作／東京都・市川定芳／静岡県・星川輝秀／岡山県・秋山直也／埼玉県・町田謙一／東京都・高橋昌利／東京都・山口忠良／東京都・浦野幹彦

クイズパニック・8 正解と当選者

ムシ喰いワードを捜し出せ！
▼正解　ギャラガ
四則演算クロス
▼正解　ーコ

4	×	5	0		1	5	−	2
+		×		8		×		+
3	+	6	+	4	−	3	×	2
2		÷		÷		+		×
	1	1	×	2	+	5	−	4
7	+	5		+		×		+
	4		1	3	×	6	−	6

▽当選者の方々には、BEEP特製トレーナーをお送りします。

●ムシ喰いワードを捜し出せ！ 正解者186名
愛知県豊田市・小野田秀夫／東京都江戸川区・緒方智範／北海道旭川市・稲葉一紀

●四則演算クロス 正解者148名
新潟県燕市・吉田聡／東京都八王子市・竹田充志／神奈川県横須賀市・平田哲夫
（敬称略）

読者が選ぶ テレホビーゲームBEST10

総数14651

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	6	スターフォース	4796
2	13	スパルタンX	2662
3	1	ゼビウス	1092
4	—	ドルアーガの塔	507
5	2	忍者くん	492
6	3	サッカー	477
7	15	フラッピー	361
8	4	イー・アル・カンフー	335
8	26	ロードファイター	335
10	7	チャンピオンシップ・ロードランナー	325

読者が選ぶ ビデオゲームBEST10

総数14607

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	2	戦場の狼	2557
2	1	ドラゴンバスター	1664
3	8	メトロクロス	954
4	7	スターフォース	940
5	3	ゼビウス	890
6	4	スパルタンX	802
7	24	グラディウス	653
8	5	ツインビー	605
9	6	1942	414
10	18	ドルアーガの塔	413

読者が選ぶ パソコンゲームBEST10

総数13666

ランク	前月ランク	ゲーム名	得票数
1	1	ハイドライド	4165
2	2	ザ・ブラックオニキス	769
3	5	ゼビウス	712
4	3	ロードランナー	670
5	7	ファンタジアン	599
6	4	ウイングマン	540
7	6	野球狂	442
8	9	イー・アル・カンフー	385
9	26	テグザー	365
10	12	ザ・キャッスル	294

※この集計は、8月号愛読者カードでの得票数によるものです。

9月号のゴメンナサイ

●9月号13ページ中段の「コンティニューに合わせ、A・Bボタン……」は「十字ボタン……」の誤りでした。また14面ポーションの写真が違っていました。

●同73ページ、ロードランナー広森洋一クンの投稿面でランナーの位置は左から2列目金塊の下に置いて下さい。

●同162ページ「アムトラック」は発売が来年に延期となりました。

●同163ページ「ザ・スクリーマー」は発売が9月中旬に延期となりました。

●同164ページ「帝王の涙」、「ドラゴンスレイヤー」、「デゼニワールド」がそれぞれ9月中旬、9月末、9月中旬に発売延期となりました。

お知らせ

9月号のブラオニ・タイムトライアルのマップ掲載(けいさい)につき、BPSより厳重な抗議がありました。BEEPでは、ゲームプレイの真の楽しみを阻害(そがい)してはならないとの立場から、BPSの申し入れ趣旨(しゅし)を一層考慮しつつ、今後の編集に当たりたいと思います。

なお、掲載マップはBEEP独自に作成したものであり、マップ内容についてBPSに問い合わせることは、ご遠慮ください。(BEEP編集室)

大募集

Beep Loadゲームプログラム

ゲームのジャンルは問いません。未発売のオリジナルゲームをどしどし投稿してください（ショート、ロングいずれも可）。

●プログラムはテープに入れてください（投稿作品は原則としてお返しできませんので、あらかじめコピーをとってください）。

●プログラムの内容の説明、操作方法、遊び方を、400字づめ原稿用紙3枚以内にまとめてください（原稿には、対象機種、使用言語、住所、氏名、年齢、学校名または勤務先、連絡先電話番号を明記してください）。

原稿

「びーぴんぐルーム」と「スペースバー（はみだしBEEP）」の2つについて、原稿を募集します。

①「びーぴんぐルーム」は、ゲームについて、みんなの声をのせるページです。たとえば、「これは楽しい！ゼッタイおすすめソフトだ」、「がっかり！期待はずれのソフト」、「ゲーム言いたい放題」、「ここが知りたい。だれか教えて」、「これからのゲームはこうあるべきだ」などなど、ゲームについてなら、なーんでもOK。みんなの声を書いてください。

●原稿は400字づめ原稿用紙1枚ぐらいをめやすにしてください。

②「スペースバー（はみだしBEEP）」にも、みんなの声を寄せてください。

●原稿は100字以内にしてください。

★①、②とも、原稿はたて書きにして編集室に送ってください。

送り先　〒102 東京都千代田区四番町2－1
(株)日本ソフトバンク出版部　BEEP編集室

バックナンバーのお問い合わせ

バックナンバーは、お近くの書店で注文できます。（1・2・3・5号は品切れ）
どうしても手に入らないときは、直接弊社へ現金書留で注文してください。定価（1冊360円）のほかに、郵送料が必要です。

郵送料については、日本ソフトバンク出版営業（03・261・4095）へお問い合わせください。
〒102 東京都千代田区四番町2－1
㈱日本ソフトバンク出版部　営業あてにお願いします。

●4月号

☆特集　ビデオゲーム・グラフィティ
・隠れキャラクイズ39
・秘密のベールに包まれた開発現場直撃取材！
☆ファミリーコンピュータ
・戦え！　エクセリオンの勇士たち
☆特別企画 MEGA ORBIS
・プリンス・コルマ探偵局（4）
☆徹底研究シリーズ
・ウイングマン

●6月号

☆特集　パソコンゲームでワッショイ!!
・ファンタジアン徹底研究講座
・スターアーサー伝説傾向と対策編
☆ファミリーコンピュータ
・けっきょく南極大冒険／スペース・インベーダー／ギャラガ
☆アクセス・トゥー・アメリカ
☆ビデオゲーム・ラボ
☆パワー全開!!セガのゲームワールド

●7月号

☆特集　スポーツ・エキスポ'85
・サッカー、陸上、体操、ピンポン、テニスほか
☆徹底研究
・ドラゴンスレイヤー　魔宮の戦い
☆ビデオゲーム・ラボ
・テディーボーイ・ブルースほか
☆ファミコン・ゲーム
・ディグダグ/フラッピー/スターフォースほか
☆特別企画　MEGA ORBIS

●8月号

☆特集テレホビーゲーム大作戦　パートII
・スパルタンX／ドラゴン・ワン／スター フォース／ZOOM　909／ドアドア／ロードファイター／ジッピーレース／レッキングクルーほか
☆徹底研究　ハイドライド
☆緊急レポート　エプシロン3
☆ビデオゲームラボ　ワイバーンF－Øほか
☆新連載　YATATA WARS

●9月号

☆特集おもしろプレイ大集合!!
人気ゲームの㊙プレイをマニアが公開
・ブラック・オニキス／バルーンファイト／ゼビウス／チョップリフターほか
☆徹底研究　アステカ／ワールドゴルフ
☆ビデオゲームラボ
・キング・オブ・ボクサー／バラデューク／ペンギンくんウォーズほか
☆ YATATA WARS

秘密兵器でハイスコアを伸ばせ

使い比べ市販ファミコンジョイスティックII

高性能なゲームに、わがファミコントローラーではちょっともの足りない、と感じているキミのため、新発売されたジョイスティックを使い比べてみた。

HAL研ジョイスボール

ここのところ、いろいろなメーカーからファミリーコンピュータ専用のジョイスティックが発売されているよね。

そんななかで、HAL研究所から発売されたのがこれ、"JOYBALL"だ。

今までのジョイスティックはゲームセンターのレバーをそのまま使っているので、どれもこれもみんな同じ恰好をしていた。ところがどっこい、この"JOYBALL"、なんと操作レバーが名前のとおりボール状になっているのだ。

コントローラーがボール状であることによってより抜群な操作性を得ることが可能になる。

8方向だってOKだ。

それからもうひとつ注目してほしい特徴がある。

"JOYBALL"の特殊な内部回路によって画期的な連射スイッチが付いたのだ。

連射スイッチをON。

後はボタンを押し続けるだけで、な、なんと毎秒15発の連射ができるというすぐれもの。このすごいパワー連射スイッチで、キミの得点アップは間違いなしだ!!

実際にこの"JOYBALL"を使っていろいろなゲームをプレイしてみて思ったことを挙げてみよう。

コントローラーについてはまず、今までのレバーをボールにかえたという発想には驚いたね。

そして操作性はというと、使いこなすのに思ったよりも時間がかかってしまった。

たぶん、ボクが従来のジョイスティックになれてしまったからなんだろう。

ただし、コントロールは8方向・4方向・2方向ともにスムーズにこなせる。

ボタンは少し小さめで多少押しづらかったけれど、毎秒15連射という連射スイッチの機能を生かしていろいろなゲームが楽しめた。

スターフォースやゼビウス型のシューティングゲームには強力な新兵器となるだろう(とくにゼビウスの裏ワザ"ジエミニ誘導"に威力が発揮できるぞ。あれよあれよという間に点がグングンUPしてしまうのだ)。価格も3980円と安くなっているのでお小遣いをためればすぐにキミのものになる。

なお、以下のソフトが対応しないので注意しよう。

任天堂のピンボール、ゴルフ、四人麻雀、ハドソンのナッツ&ミルク、ロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ。

また、この"JOYBALL"は1人用だけれど、2人用"JOYBALL"が9月中に発売されるそうだ。

(JOYBALLに関するお問い合わせは(株)HAL研究所 電話03・252・6344まで)。文/スパーク炎上寺

ハル研ジョイボール

ハドソンジョイスティック

このジョイスティックの最大の特徴は、なんといってもその値段にある。数あるファミコン用ジョイスティックのなかでも最廉価で、なんと3500円。ゲームカートリッジよりも安いのだから驚きだ。

ただし、コストダウンの分だけ性能を犠牲にしている面もある。たとえば機械部品としてプラスティックを使っていたり、マイクロスイッチ部に、電卓などに使われるスイッチ部品を使っているなどの点だ。

また、このジョイスティックは完全に1プレイヤー専用で、2つのジョイスティックがつながらないのも少々残念だ。

さて、カンジンの使用感だが、これは実際に「スターフォース」、および「ドルアーガの塔」をプレイした感想を記そう。

スターフォースは、言うまでもなく8方向の細かい動きが要求されるゲームなのだが、はっきり言ってナナメ方向に動かしづらく、ちょっぴり使いにくい。

それに比べてドルアーガでは、4方向移動だけのゲームなので使いごこちはたいへんよく、とくに呪文を受けるための急な方向転換には重宝した。ただし、ドルアーガのようなゲームの場合、なれないうちは、ジョイスティックのセンター位置がわかりにくいために少し動きすぎてしまう、というようなことがあるから注意しよう(なれれば問題なし)。

なお、このジョイスティックでプレイできないソフトには、任天堂のピンボール、ゴルフ、4人打ちマージャン、ワイルドガンマン、ダックハント、コナミのけっきょく南極大冒険(1部)、それにハドソンのロードランナー、チャンピオンシップロードランナー、バンゲリングベイ、ナッツ&ミルクなどがある(ハドソン製のジョイスティックなのにハドソンのソフトが動かないとは!?)。

まあ、ところどころに弱点はあるものの、その欠点を補ってあまりあるこの安さは、はっきり言ってただものじゃあない。

お小遣いの少ないキミや、ジョイスティックもほしいけどゲームカートリッジもほしい、という欲張りなキミには、オススメのジョイスティックと言えるだろう。

(ハドソンジョイスティックに関するお問い合わせは、ハドソン東京 電話03・260・4622まで)文/(芋)

ハドソンジョイスティック

THE RETURN OF VIDEO GAME MUSIC

ゲームミュージックがゲームを越えた！

『ザ・リターン・オブ・ビデオゲーム・ミュージック』
（アルファレコード／2200円）

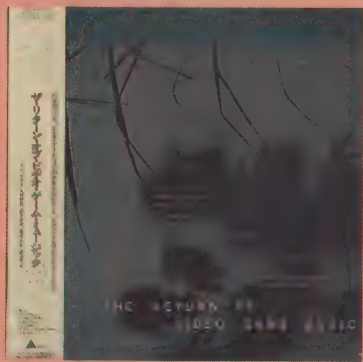
■『ザ・リターン・オブ・ビデオゲームミュージック』のプロフィール

「ビデオゲームミュージック」、「スーパーゼビウス」に続く、アルファレコードのビデオゲームミュージックシリーズ第3弾、「ザ・リターン・オブ・ビデオゲームミュージック」が発売になった。このアルバムでは、前作、前々作とプロデューサーを務めた細野晴臣氏は参加していないが、それにもかかわらず、前作以上のできになっている。以下、このアルバムに収録されている曲を紹介しよう。

●A面

1 ファンファーレ フロム ポールポジションII

ポールポジションIIで、走るコースを選んだ後でのファンファーレを、オーケストラ風にアレンジしたもの。

2 グロブダー

このゲームのネーム入れミュージックは、いつ聴いても「ウルトラセブン」に聞こえる(?)。

3 ディグダグII

4 ドラゴンバスター

迷宮を探検している、という雰囲気にピッタリだから、パソコンのロールプレイングゲームをプレイするときのBGMとして最適。

5 メトロクロス

この曲は、ナムコゲームミュージックの顔ともいえる、大野木宣幸氏（通称「UHOSAN」）の作曲だけあって、ノリは最高。

6 ギャプラス

第2作「スーパーゼビウス」に入っていなかった、オープニング、およびネーム入れのミュージック。

7 ドルアーガの塔

フツーのBGMに加えて、ドラゴンのテーマ、サッカバスのテーマ、そしてドルアーガのテーマ、60階クリアのミュージック、どれをとっても最高！　ところで、曲とは全然関係ないが、レコードに付いてくる、作曲者の小沢純子さんによる「メイキング オブ ドルアーガミュージック」は大爆笑モノだ。

●B面

1 ムードオルガン（Mood Organ ＃27)

2 メタマジックゲーム（Meta Magic Game)

中国風メロディがテクノっぽくアレンジされた曲。昔のYMOを感じさせる。

3 メリーゴーズアラウンド（Merry Goes Around)

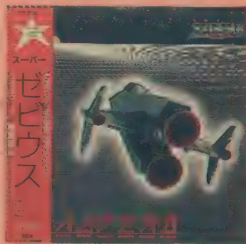
4 スタンダードテーマ（Standard Theme)

5 メカニズム オブ ビジョン（Mechanism of Vision)

「来たるべきANOTHER WORLD OF VIDEO GAME MUSIC」というテーマのもとに作曲された、不思議な味わいのある曲。

6 メトロクロス パート2（Metro cross part 2)

メトロクロスのネーム入れミュージックが、オーケストラ風にアレンジされたもの。

●ビデオゲームミュージック
（アルファレコード／2000円）
ゼビウス、ボスコニアン、パックマン、フォゾン、マッピー、リブルラブル、ポールポジション、ニューラリーX、ディグダグ、ギャラガ

●スーパーゼビウス
（アルファレコード／1200円）
スーパーゼビウス、ギャプラス、ザ・タワー・オブ・ドルアーガ

■オリジナルとアレンジの魅力を兼ね備えた作品

このアルバムでは、A面とB面では性格が大きく異なり、A面の曲が、ゲームミュージックをほとんどそのまま再現しているのに対して、B面の曲は、ゲームミュージックをテーマにしたオリジナルの曲を、上野耕路、国本佳宏、藤井丈司、飯尾芳史の各氏がアレンジしたものとなっている。つまり、A面は「ビデオゲームミュージック」に、B面は「スーパーゼビウス」に傾向が似ているといえるだろう。

ともあれ、A面ではビデオゲームの興奮を家に居ながらにして味わえ、B面では音楽に対する視野が広がる、というおトクなこの1枚。ぜひともビデオゲームファンのキミたちに一度は聴いてもらいたい。

（芋）

SFことはじめ

サイファイおじさんの『発散するSF』にもの申す!!
SFのススメ〈1〉

by 遠藤行一
●イラスト 浅井真澄

アニメや映画では知ってても、なんだかやっぱり魔訶不思議な世界――SF。今月はキミの想像力をかきたてる秀作を一挙に紹介!

無限の未来へ向かう驚異の旅――SF

SFって何の略だと思う? ボクが初めて接したころは、"空想科学冒険小説"なんて訳されていた記憶があるくらいだから、ちょっと知ってる人なら誰でもサイエンス・フィクションと答えるだろう。でもSFがサイエンス・フィクションの略だっていうのは過去の常識になりつつあるみたいだね。

純文学に類似したSF、純文学を超えるSF――ポーランドのSF作家S・レムは、〈ノーベル文学賞〉にノミネートされたと聞く――が誕生しつつあるこの世界では、現在その定義が見直されているんだ。

たとえば、科学評論・推理小説でも活躍しているSF界の巨匠I・アシモフが『SF宝石』の創刊2号で、「SFはスペキュラティヴ・フィクション、思弁的小説の略だともいえる」と言っている。同じ文の中で博士――アシモフは化学博士でもある――は、「SFとは、無限の1つに向かう驚異の旅である」という定義を試みている。

『SF宝石』は廃刊になったけど、I・アシモフ博士監修の雑誌で、初心者にもよくわかる編集をしてあったから、古本屋で見つけたら買って読んでみるといいよ。

小説⇔映画、身近になったボクらのSF

"サイファイ"ってのがSFの呼び方の1つだってこと、知っているかな? 一般的な呼び名ではないらしいけど、ちょっとカッコイイ響きがあると思わないか?

映画やアニメなどでSFが身近になってきたけど、文庫本などの小説にはちょっと手を出しにくいという人は多いと思う。そんな人たちにSFに対するとっつきにくさを解消してもらおう!ってのがこのコーナー。SFに関するいろんな話題をメインに、楽しく書いていこうと思っている。

●日本では出版の順序が違うけどフューチャーメン初登場の第1巻

●今では表紙が変わっているが、中身は同じ、スター・ゲートの謎とは?

●ロボットSF珠玉の短編集。表紙はダサイけど中身は、モノホン

まずは、ボクのSF遍歴から話を進めよう。

初めてSFと接したのは小学校2年のとき、『世界のエスエフ』(岩崎書店)全26巻だった。SFの名作ばかりを小学生向けに書き直したもので、ボクは暗唱できるほど繰り返し読んだもんだ。

このへんの、本当にボクがSFづけになっちまったころの話は、またあとの号で詳しく話そう。そしていま、文庫本を読んでいて偶然その原作と出会ったときの感激ったら……!!

しばらく中断があって再度読みあさるようになったのが中学時代。E・R・バローズの『火星シリーズ』(創元推理文庫)だった。これは、もうずっと以前から今に至るまでSFのなかの人気ジャンルの1つである、いわゆるスペース・オペラで、バローズは『ターザン・シリーズ』、『ペルシダー・シリーズ』などでも知られる、根強い人気のある作家だ。

それから3度目のいまも続くSF読書癖が始まったのは、P・K・ディックの『ユービック』(早川文庫SF)を、大学2年のときに英語ゼミの教授に勧められたのがきっかけだった。それ以来、知らず知らず読み重ねたものが400冊を超えている。

さて、[1]『砂の惑星』、[2]『ブレード・ランナー』、[3]『惑星ソラリス』、[4]『盗まれた街』、[5]『華氏451度』、[6]『まごころを君に』――これらの映画のうち、君は何本見たかな? 原作者と原題をいくつまでいえるかな? これらすべての原作はSFで、それぞれ小説として完成されたものを映画化しているんだ。

これとは逆に、映画などから小説にしたものをノベライゼイションといって、よく知られているものに、[7]『2001年宇宙の旅』、[8]『ミクロの決死圏』があげられる。SF小説のTV化では、[9]『火星年代記』、[10]『キャプテン・フューチャー』があるし、TVのノベライゼイシ

ヨンとしては、『スタートレック』、『プリズナー』が有名だろう。
この題名のほとんどは、一度は目にしたり耳にしたりしていると思う。これらの作品の原作の訳本は、最後に列挙しておくから、気が向いたら読んでみるといいよ。

拡大しつづけるSFはフェアじゃない！

ところで、ボクの蔵書の中には、ペリー・ローダン・シリーズはない。つまりボクにも嫌いなSFというのがあるんだ。拡大し続けるSF――ボクは〝発散するSF〟と呼んでいる――、拡大し続けなければ存在価値のなくなるSFは大嫌いだ。

善玉が悪の大王を倒す。初めは善玉の何十倍も強力な悪玉が、なぜか敗れ去ってしまう。それはそれでおもしろいんだけど、善玉の目の前にそのまた何倍も強い悪玉が出現する。そしてその次も、その次も……まるでキリがない。小説の創作という面からいって、いいかげんこのうえないんじゃないかな。

海外SFでは『ペリー・ローダン』、日本では『幻魔大戦』がその典型。直径が何キロもある宇宙戦艦や、数光年立方を一度に消滅させるESP(超能力者)が出てくればすごいと思っているのか……、話がデカけりゃいいってもんじゃないだろう？

その点、アシモフのロボットSFはお気に入りだ。I・アシモフ博士といえば、まず頭に浮かぶのが〝アシモフのロボット工学3原則〟だろう。ロボットSFを書かせたらこの人をおいて他にいないとまでいわれていて、ロボットの地位を不動のものにした作家として、SF史上後世まで語りつがれるにちがいない。彼は数多くのロボットSFを書いたけれど、その中のロボットは、一貫してこの〝3原則〟を基本においている。

ロボット工学の3原則

(1)、ロボットは人間に危害を加えてはならない。また何も手を下さずに人間が危害を受けるのを黙視してはならない。

(2)、ロボットは人間の命令に従わなくてはならない。ただし第1原則に反する命令はその限りではない。

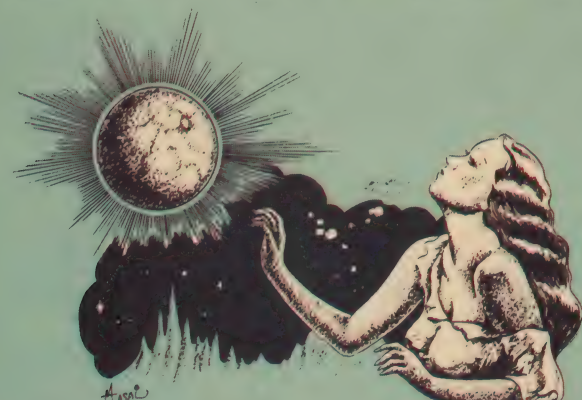
(3)、ロボットは自らの存在を護らなくてはならない。ただしそれは第1・第2原則に違反しない場合に限る。

――『わたしはロボット』(創元推理文庫)より抜粋

彼の作品はロボット工学の3原則という限界をきっちりと決めて、そのワクの中で自由な発想を展開させて読者をアッといわせるんだ。

●ちょっと考えただけでも、これだけの名作が映画・TVになっている

●最近映画化された超大作 最初の表紙は石森章太郎が書いていたんだぜ

●詩情豊かな名作、最後の2行に集約される、ほろにがい感動の名作

擬似体験できるSFと親しくなろう！

SFは、ある特殊な世界のなかで人間、異星人、ロボットなどがそれぞれの行動基準に従っていろいろな行動を起こし、事件が発生する。その特殊な世界は、作家が独自の自由な発想で作り出したものではあるけれど、その世界のなかで登場人物と一緒になって行動したり考えたりして胸をおどらせることが、読者に与えられる楽しさなんだ。だから、いいSFならば、その世界の全体像が読者に完全に示されるべきだよね。

これはボクのSF遍歴で1回目の空白期に推理小説を読みあさったことからくるのだろうけど、次次と新しい要素をくっつけていくってのは、読者に対してフェアじゃないっていう感じ。住みなれた世界が次々と強引に変えられていくっていうのは、不安になってしまう。

ボクはSFを読んでいる人、読み始めようとしている人に、登場人物と行動をともにできるSF、感情移入できるSFを読むことを勧めたい。ただダラダラと書かれているのでなく、1つの結末に向かって登場人物が突き進んでいくSFを読むことを勧めたい。それは、キミたちが確実にSFの世界のなかで生活できるからで、驚異に満ちた旅に同行してこそ、SFの魅力もわかるってもんだ。

=今月の名文句=

善が、悪ほどたびたび勝利をあげることができないという理由はどこにもない。勝利はすべて組織力の問題だ。もし、天使というようなものが存在するなら、せめてマフィア程度の組織力は持ってもらいたい。

『タイタンの妖女』
K・ヴォネガット・ジュニア
(早川文庫SF)より

1)砂の惑星（F・ハーバート著）早川文庫 SF76、83、88、94全4巻 以下続編あり
2)アンドロイドは電気羊の夢を見るか？（P・K・ディック著）早川文庫 SF229
3)ソラリスの陽のもとに（S・レム著）早川文庫 SF237
4)盗まれた街（J・フィニー著）早川文庫 SF333
5)華氏451度（R・ブラッドベリー著）早川文庫 NV106
6)アルジャーノンに花束を（D・キース著）早川文庫
7)2001年宇宙の旅（A・C・クラーク著）早川文庫 SF243
8)ミクロの決死圏（I・アシモフ著）早川文庫 SF23
9)火星年代記（R・ブラッドベリー著）早川文庫 NV114
10)挑戦！嵐の海底都市（E・ハミルトン著）早川文庫 SF31 他キャプテン・フューチャーシリーズ全20巻
11)見えざる破壊者（J・ブリッシュ著）早川文庫 SF238 他宇宙大作戦シリーズ多数
12)プリズナー（T・M・ディッシュ）早川文庫 SF233

R.P.G. 幻想辞典

第3回／ビデオゲームのなかのモンスター

文●早川 浩
イラスト／Nikov

R.P.G.なんて難しくて、わかんないよ。なんて言葉をBEEPの読者から聞くことがある。でも、キミたちが普段遊んでいるファミコンゲームのなかにも、R.P.G.の要素が含まれているゲームがあるんだ。そこで今回は、ビデオゲームのなかのR.P.G.にスポットを当ててみた。

ビデオゲームのなかのR.P.G.

キミたちのなかで、ゲームセンターにある、「ドラゴンバスター」のことを知らない人は、たぶんいないよね。

そう、あのドラゴンを倒して、お姫様を助け出すゲームだ。キミたちは、アクションゲームとしてなにげなく遊んでいるかもしれないけど、あれも立派な(?)ロールプレイングゲームなんだ。

なにも、いつも地図を作って、レベルを上げて、というR.P.G.ばかりを紹介するわけじゃないんだ。たまには(といっても3回目だけど)目先の変わったものを紹介してみようと思うんだ。

目先が変わったものといっても、「ドラゴンバスター」が別に変わったもの、というわけじゃない。ヘタをしたらドラゴンについては、オニキスやファンタジアンをやっている人より、よっぽど知っているだろうし、他のモンスターについても、そうかもしれない。

ただ、ボード版R.P.G.と対応させて考えた場合、システムが根本的に違うので、ゲーム内容に関しては解説しにくいのだ。

そこで今回は、モンスターだけに焦点を絞って、アーケードゲームから「ドラゴンバスター」、ファミコンゲームから「ドルアーガの塔」(もちろん、もとはアーケードゲームだけどね)の2本のソフトを採り上げてみよう。

この2本は、ともにナムコの作品で、「ドルアーガの塔」のほうが古い作品だ。登場するモンスターのほとんどがR.P.G.では、おなじみのものばかりだが、各モンスターの特徴づけなどは、まだ少々甘い。「ドラゴンバスター」では、オリジナルのモンスターが増えているが、バックグラウンドのあるモンスターに関しては、しっかりと研究してあるらしく、かなり良く特徴が出ている。

ただ、両方のゲームに共通して言えることだが、モンスター同士の大きさの関係がバラバラで、ややイメージがつかみにくいところがあるようだ。

オニキスやファンタジアンなどのコンピュータR.P.G.ばかりやっている諸君には、モンスターが、リアルに動き回るこういうゲームをたまにはやってみて、雰囲気を味わうというのもいいんじゃないかな。

最近のコンピュータR.P.G.

話は変わって、現在のコンピュータR.P.G.ソフトについてひと言。最近、最も印象に残るできごとは、「スクリーマー」の発売遅れだった(別にイヤミじゃない)。

なぜかというと、発売が遅れた理由として、制作側が納得できるゲームにするまで発売せず、完璧なゲームにしようとしているからだ(もし、単にプログラムが間に合わないなどの理由だとしたら、広告なんか出すな、と怒るだろうが)。アップルのR.P.G.などは発売が1年遅れるなんていうのはざらにある。

それだけ制作側に熱意がある、ということの表れで、当然素晴らしいソフトができあがる。発売を待つ側としてはイライラするが、それだけ面白いゲームなんだと思えば、1年くらい待ったってね。まあ、遅れるソフトはいいソフト、という公式ができるかもしれない。

話をもとに戻して、では、モンスターの解説を始めるとしよう。

PHOTO ©㈱ナムコ

ビデオゲームモンスター図鑑

コウモリ【BAT】

とにかく、弱いモンスターの代表で、1匹なら最もかんたんに倒せるモンスターだろう。

しかし、第1回で紹介したバンパイヤ（吸血鬼）の変身したコウモリは強力だ。

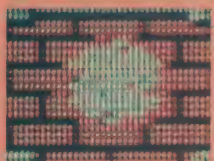
ふつうのコウモリは、やたら多数出現するのが特徴だ。

ウィル・オ・ウィスプ【WILL-O-WISP】

ハイドライドでも有名な火の玉。日本でも墓場に出るものが有名だが、実際にR.P.G.でも、湿地や地下迷宮など、ジメジメしている所に出現する。

火の玉のイメージはかなり弱く、攻撃もしてこないように感じるが、電撃の攻撃をしてくるうえ、魔法がききにくい。

しかし、通常の武器でダメージをあたえることができるのは、唯一の救いかもしれない。

ウィル・オ・ウィスプの色としては赤と青が有名だが、実際には戦闘中に青、紫、緑に光る。

▲ドルアーガの塔　▲ドラゴンバスター

蛇【SNAKE】

蛇とひと言でいっても、種類はかなりある。大きく分けて毒で攻撃するコブラタイプと、相手をしめつけて攻撃するボアコンストリクタータイプがいる。オニキスやドラゴンバスターなどに出てくる蛇は、かなり小型だが、R.P.G.に登場するものは、実際もっと大型のものが多い。

▶ドラゴンバスター

ゴースト【GHOST】

第1回目でも紹介したアンデッド（不死）モンスター。あのときは、スペースが少なく、詳しく説明できなかった。そこで、今回は補足説明をしてみよう。

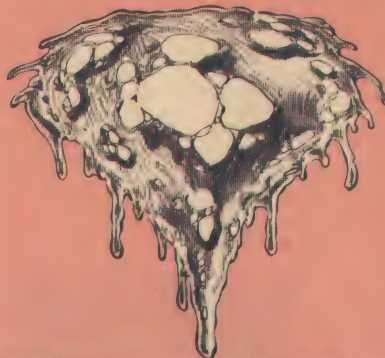
ゴーストは、邪悪な心を持っていて、善の心や生命を憎む。実体はなく、ぼんやりとした姿でしか見えない。ゴーストの特殊な力として、相手の歳をとらせることができる。普通は、ある特定の場所を守っており、近づいてきたものに攻撃してくることが多い。

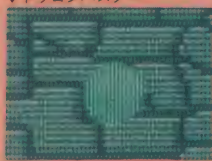
ゴーストの弱点は、半実体になったときに攻撃すること。

▲ドルアーガの塔

スライム【SLIME】

スライムの種類で最もポピュラーなのが、グリーンスライムだ。ドロドロとした液状で、ソラ豆でもなければ、目玉でもないし、魔法も投げてこない。

一般にスライムの攻撃方法は、天井などからいきなり頭の上に落ちてきて、つかまえた相手の防具などを酸などで破壊する。スライムを倒すには、火や氷などの魔法が効果的で、普通の武器による攻撃は効果があがらない。

スライムの種類として、GRAY OOZE、OCHRE JELLYなどがいるが、基本的には同じだ。

▼ドラゴンバスター

▼ドルアーガの塔

ローパー【ROPER】

陸に上がった巨大なイソギンチャクのイメージが、ピッタリあてはまるモンスター。

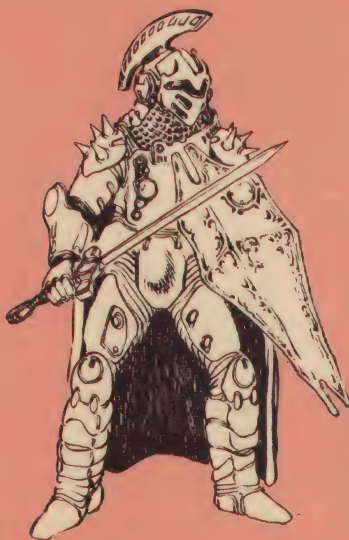
ハイドライドでは、走り回る陸ダコになっていたが、むしろ走り回るのは苦手で、ほとんど動かないのが普通だ。

地下の暗い所に住んでいて人間が大好物という、とんでもないモンスターで、大きな口で人間を呑み込む。

攻撃は、長いロープ状の触手を使い、その先には毒がついている。

逆に防御に関しては、電光系の魔法には強く、氷にも強い。しかし、唯一、火の魔法に弱いという弱点があるのだ。

騎士【KNIGHT】

モンスターといっても、人間である。R.P.G.に登場する敵キャラクターは、つねにモンスターとは限らない。ときには、悪の心を持った人間だって攻撃してくる。これが騎士だ。

「ドルアーガの塔」に出てくる、ブルー、レッド、ブラック、ミラー、ハイパーなどの騎士は人間だが、リザードマンだけは、人間じゃない。

かんたんにいえばとかげ男で、自然の防具といえる硬い皮を持ち、すばやく移動することができる。

また、半水棲動物のため、水中や水辺での戦いに強い一面を持っている。

ゴーレム【GOLEM】

よく巨人（GIANT）と間違える人がいるが、根本的に違うのだ。ジャイアントが自然に産まれたのに対して、ゴーレムは、レベルの高い魔法使いによって作られたのだ。

それだけに、ゴーレムは、彼を作った魔法使いの命令しか聞かない。作ったのが悪い魔法使いだったりすると、悪の

魔法使い【WIZARD】

騎士と同じように、敵のなかには、悪い魔法使いもいる。

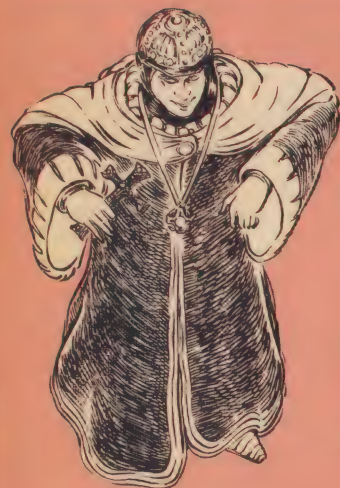
R.P.G.のパターンとして、敵の親玉は悪い魔法使いで、こいつがモンスターを使って攻撃してくることが多い。

投げてくる魔法は数多くあるが、基本的には「ドルアーガの塔」に出てくる魔法がオーソドックスなところだろう（でも、壁を壊す魔法というのはチョットね）。

「ドラゴンバスター」に出てくる剣の飛びかう魔法は、かなり特殊で、普通魔法使いといったら、ファイヤーボールや、ライトニングボルト（電光）を投げてくる。

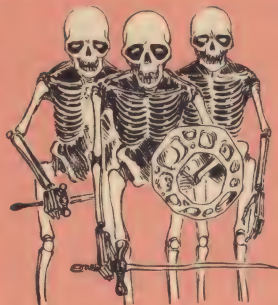
▲ドルアーガの塔

ビショップ【BISHOP】

ビショップも騎士や魔法使いと同じく基本的には人間で、職業の一つだ。ボード版のR.P.G.では、ビショップがはっきりとした形で出ているものがないので、「ウィザードリィ」を例にあげて紹介してみよう。

ビショップとは、僧正のことで、魔法使いと僧侶の両方の魔法を使うことができるのだ。武器に関する制限も同じで、刃の付いた武器は持てない（「ドラゴンバスター」のように、大斧を持っていることはまずない）のだ。

いずれにしても、手強い相手であることは確かだ。

スケルトン【SKELTON】

やはり、第1回目で紹介したアンデッドモンスターの一つ。

悪い魔法使いによって動き出したガイコツ男だ。もともと死んでいるだけに、殺そうとしても死なないのだ。倒すには、骨をバラバラにしてしまうしかない。

「ドラゴンバスター」のなかでは、ファイヤーボールがきかなくなっているが、そのとおりで、一般にスケルトンを含むアンデッドモンスターには魔法がきかないのだ。

1体ではそれほど強くないが、集団で出てくると魔法がきかないだけに苦労する。

クローラー【CRAWLER】

「ドラゴンバスター」では、通称「王蟲」と呼ばれているので、知っている人も多いだろう。寸詰まりのムカデといった感じで、先に触手がついている。

地下の壁にはりついて歩き回ることが多く、スライムと同じように、頭上からいきなり襲ってくる。普通、緑色をしていて、口の触手には毒があり、それに触れると体がしびれてしまうのだ。

▲ドラゴンバスター

ファイヤーエレメント【FIRE ELEMENT】

「ドルアーガの塔」で魔法使いの投げる魔法のなかに、火をいきなりおこすものがある。

これは、魔法使いが火を投げているのではなく、火の力を呼び出しているのだ。

自然界には、地、水、風、火の4大要素がある。魔法使いは、それぞれの要素を自然界のなかから呼び出すことができるのだ。その一つがファイヤーエレメントだ。

実際には、呼び出した魔法使いの命令に従って動き回ったり、攻撃したりする能力を持っている。

▲ドルアーガの塔

化身ということになってしまう（別の言い方をすれば、いい魔法使いはゴーレムなどを作る気にはならない）。
　また、ゴーレムは作られた材質によって性質が違うので、具体的にどのようなものがいるか、例をあげながら解説してみよう。

クレイゴーレム【CLAY GOLEM】
　粘土によって作られたゴーレム。レベルの高い僧侶により作られ、彼によってコントロールされている。クレイゴーレムにダメージをあたえるには、コン棒やハンマーのような刃のついていない、魔法のかかった武器を使わなければならない。おまけに、魔法がまったくきかないので注意しなくてはならない。

フレッシュゴーレム【FLESH GOLEM】
　体をつなぎ合わせて作られた、フランケンシュタインのようなゴーレム。
　力が非常に強く、閉まっている扉も、一発で開けてしまうほどの怪力。しかし、知能が低く、制作者である魔法使いの命令も、かんたんなもの（進め、止まれ、殺せなど）しか理解できない。
　フレッシュゴーレムに対しては、普通の武器は通用しないが、魔法のかかった武器や火、氷の魔法などは効果がある。

アイアンゴーレム【IRON GOLEM】
　前の2つに比べて非常に巨大で、力もフレッシュゴーレムの3倍はある。さらに口から毒ガスを出してくる。
　頭はフレッシュゴーレムより弱く、「ここを守れ」という感じで、ある1ヵ所を守ることしかできない。
　アイアンゴーレムを倒すのは難しく、非常に強力な魔法のかかった武器でしかダメージをあたえられない。

ストーンゴーレム【STONE GOLEM】
　アイアンゴーレムよりやや弱いが、フレッシュゴーレムの2倍の強さがある。
　特徴としては、アイアンゴーレムとほぼ同じだが、別の魔法を投げてくる。
　ゴーレムだけでもこれくらいの種類がいる。
　「ドラゴンバスター」に登場するのは、クレイゴーレムではないだろうか。

▲ゴーレム（ドラゴンバスター）

ドラゴン【DRAGON】

　さて、今回のメインモンスター、ドラゴンだけど、あまりにも有名で説明する必要がない、と思うかもしれないけれど、意外と知らないことも多い。
　ドラゴンとひと言で言っても、いろいろなサイズや性質、色などのものがいる。共通していえることは頭がいいことで、魔法を投げてくることはもちろん、なかには人間の言葉を話せるのもいる。
　亜種も非常に多く、「ドラゴンバスター」に登場したファフィネルも、その1つと考えていいだろう。
　まあ、ドラゴンの種類を分けるときには、色で考えるのが一番いいだろう。「ドラゴンバスター」でも4色ぐらいの種類があったはずだ。

　ドラゴンの色別の性格を見てみると、
狂暴　黒、赤、白、真ちゅう、銅
正統的　青、金、緑、銀、青銅、銀、白金
となり、
悪　黒、青、緑、赤、白
善　金、銀、白金、銅、青銅、真ちゅう
というように分けられる。
　また、ドラゴンの武器といったらブレス（火炎など）があげられるが、これもその種類によってさまざまだ。
　まず、ブレスの飛び方として、図のような3種類に分けることができる。
ホワイトドラゴン（白）は冷凍ガスを、レッドドラゴンは火炎を、図の左のドラゴンのように30°くらいの角度ではく。
　ブラックドラゴン（黒）は酸を、ブルードラゴンは電光を、中央のドラゴンのように相手に向かって真っ直ぐにはく。
　グリーンドラゴンは塩素ガスを、右のドラゴンのようにガス状にはいてくる。
　また、ゴールドドラゴンのように、火炎とガスの両方をはけるものもいる。
　ドラゴンと出会ったら、一度は話し合いでの決着を試みても損はない。まともに戦うには、あまりに強力だからだ。
　しかし、ドラゴンの宝物好き、というのは有名だから、倒せばそれなりの見返りがあるのも確かだ。
　今回は、ちょっと変わったR.P.G.の世界に挑戦してみたが、どうだったかな。次回からは1つのゲームにこだわらず、さまざまなゲームにふれながらやってみようと思う。

▲ドラゴンバスター

▲ドルアーガの塔

愛読者カード(今月の通信簿・記入の方法)

BEEP編集室では、BEEPをより充実させるために、読者の皆さんに今月のBEEPを採点してもらおうと考えています。下記の項目を見ながら、とじこみはがき裏面の「今月の通信簿」欄に○で記入してください。

GAME OVER

●最近のゲームは、技術が進歩したなあ、と思う反面、どれも目先のキレイさやハデさに気をとられて、内容が伴っていないようだ。技術も大切だが、それ以上の、ゲームとしての何かが必要なのではないだろうか？ 今後、徹夜したくなるようなソフトが登場することを期待したい。（TAKE）

●近ごろよく近所のパチンコ屋へ行くのだが、客のなかにとてもおもしろい人がいる。玉がV溝に入るといきなり羽の開閉に同調して舌をペロペロ、まるでヘビかトカゲのように出すのだ。しかし本人は真剣そのもの。その表情をながめているほうが、玉を打つのよりよっぽどおもしろいのだ。（T・S）

●地縁土の2輪の腕も徐々に上がりつつあるけれど、それよりもっと上達したのが修理の腕。400kmしか走ってないのに、もうそれはピットマンの風格。例によって、SAY、KAZ、㋐の3人は、彼をネタにバイク修理ゲーム〝ピットマン〟を作ろう！と盛り上がってます。（㋐）

●BEEPにはいろんなライターがいる。そばにいると仕事にならない破壊工作員・芋吉、肩かけカバンで駆けこんでくるエイリアン、約束破りの早川クン、メガ・オービス復活に燃える地縁土さん……。個性豊かなメンバーがBEEPを支えている。今月もご苦労様。来月も締め切り守ろうね。（K）

●BEEPも創刊第10号を迎えました。大じかけの宣伝もしてこなかったのに、読者数はグングン増え、いまでは全国のゲームプレイヤーの注目の的。うれしいことです、感謝、感謝、感謝。ところで盛岡市の佐々木クン、BEEPに付いている愛読者ハガキには、切手を貼らなくてもいいんですよーっ。（ジン）

プログラム・バグと内容についてのお問い合わせは、下記の時間に下記の電話で受けつけています。なお、ゲームのヒントなどについてはお答えできませんので、あしからず。

月曜日～金曜日
午後4時～6時

TEL(03)263-2230

●編集
豊田楽行　麻生健司　白勢房枝　新保利昭
武田浩二
●協力スタッフ
アルフレッド 遠藤行一 浮田利康 木下淳博
西城 恵 桜井博道 佐々木好幸 早川 浩
氷水芋吉 Lumen Party
●技術
松田辰夫　徳永聡
●校正
関　民子＋グループごじら

月刊 Beep 10月号
■昭和60年10月1日発行(毎月1日発行)第1巻第10号
通巻10号
■発行人　孫　正義
■編集人　田鎖洋治郎
■発行元　株式会社　日本ソフトバンク
出版部　〒102 東京都千代田区四番町2-1
営業☎03・261・4095　編集☎03・265・5808
本社 〒102 東京都千代田区九段南2-3-14靖国九段南ビル2F
営業部 ☎03・263・3598　商品部 ☎03・263・3599
大阪支店 〒542 大阪市南区難波千日前5-19　☎06・644・0191㈹
■印刷　大日本印刷株式会社

SOFT JUNGLE
ソフト
ジャングル
ワニが昼寝し
ライオンが散
歩する。ここはジャン
グルのなかのゲーム
ショップ。どん
なゲームが売れ
てるのかな。
SHOP
DANGER!
ILLUST/TOSHIKI SAWADA

ベストヒット21

風にも秋の香り。すごしやすくなった部屋のなかで、今夜もジックリ腰をすえて……。お相手は？

1位 HYDLIDE

T&Eソフト

●ロールプレイングゲーム

これがまた、6カ月連続でトップを走る怪物ソフトになってしまったのでした。この10月号が書店に並ぶころには、画面がとってもビューティフルなMSX2版も登場して、まだまだ興奮さめやらず、かな？

作者の内藤さんは、特集でも紹介したとおり弱冠22歳。インタビューした編のK・A氏は、BEEP創刊以来、初めての出張にワクワクで出かけましたが、話がこと月給に及んでからはその元気もすっかり底をついてしまったとか。なんたって10歳も年下で?倍なんですから。でもね、ちゃあんと名古屋名菓"ういろう"買ってきてくれました。〈写真はMSX2版〉

ランク	傾向	ソフト名(ソフトハウス名)	ジャンル	機種	媒体(価格)
1		HYDLIDE(T&E)	RP	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII/SR), FM-7/77, XI(tu), MSX	T(4,800円) 5D(6,800円)
2	↑	THE CASTLE(アスキー)	RP	PC-88(mkII/SR)/98(E/F/M), FM-7/77, XI(C/D/tu)	T(3,800円) 5D(6,800円/7,800円)
3	↑	テグザー(ゲームアーツ、スクウェア)	AC	PC-80mkII SR/88(mkII)/88SR XI(tu)	T(5,800円) 5D(6,800円)
4	↑	GUTCHAN BANK(JSBOh!FM)	AC	FM-7/77	T(3,200円) D(4,500円)
5		ウイングマン(エニックス)	AD	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkII SR)/98(E/F), FM-7/77, XI(C/D/tu)	T(4,800円) 5D(5,800円)
6	○	超時空要塞マクロス・カウントダウン(ボーステック)	AC	XI(tu)	T(4,500円) 5D(6,500円)
7	○	キングフラッピー(デービーソフト)	AC	PC-80mkII SR/88(mkII/SR) XI(C/D/tu)	T(4,500円) D(6,800円)
8	↑	F16ファイティングファルコン(アスキー)	S	MSX	ROM(5,800円)
9		マカダム(デービーソフト)	アダルト	PC-88(mkII/SR) XI(C/D/tu)	T(4,800円) D(6,800円)
10	○	バンゲリングベイ(ソニー)	AC	MSX	ROM(4,900円)
11		ボコスカウォーズ(アスキー)	RP	PC-60mkII(SR)/66(SR)/88(mkIISR)/98(F/M), XI(C/D/tu), FM-7, SI	T(3,800円) 5D(5,800円/7,800円)
12		野球狂(ハドソン)	S	PC-60mkII/66(SR)/88(mkII), FM-7 XI(D), MZ-15, MSX	T(4,800円)QD(5,800円) D(6.800円)B(4,800円)
13	○	ウィル—デス・トラップII—(スクウェア)	AD	PC-88(mkII/SR)/98(F/M)	5D(5,800円)
14	↓	イー・アル・カンフー(コナミ)	AC	MSX	ROM(4,800円)
15	↓	ロードランナー(システムソフト、ソニー、ソフトプロ、ユニバース)	AC	PC-60mkII/66/80mkII/88(mkII)/98, FM-7/77, MZ-15, XI, JX, SMC-777, MSX	T(4,800円)D(6,800円) ROM(5,900円)※
16	○	エプシロン3(BPS)	RP	PC-88(mkII/SR)	5D(7,300円)
17	○	ワールドゴルフ(エニックス)	S	PC-88(mkII/SR)	T(4,800円) 5D(5,800円)
18	↓	TOKYOナンパストリート(エニックス)	S	PC-88(mkII/SR), FM-7/77, XI(C/D/tu)	T(4,800円) 5D(6,400円)
19	↓	ファンタジアン(クリスタルソフト)	RP	PC-88(mkII/SR), XI	T(5,800円) 5D(7,300円)
20	↑	惑星メフィウス—スターアーサー伝説I—(T&E)	AD	PC-60mkII/88(mkII), FM-7/77 XI, MSX	T(4,800円) 5D(6,800円)
21		アステカ(日本ファルコム)	AD	PC-88(mkII/SR)/98F(M/U), FM-7/77, XI-tu	5D(7,200円)

※ソフトハウスによって価格が異なります。

傾向	↑	↓	○
	前月から急上昇	前月からダウン	今月の注目ソフト

ジャンル			
AC アクション	AD アドベンチャー	S シミュレーション
RP ロールプレイング	N ノンセクション	

●協力店　栄電社テクノ館　J&Pメディアランド　富士音響マイコンセンターRAM I　ビコム・キタムラ電器館　ヤマギワ玉川店　石丸電気マイコンセンター　J&P京都寺町店　ラオックス横浜伊勢佐木町店　トキハマイコンセンター　真光無線　ラオックス本店　ハドソンメディア札幌　ベルコム日立

2位 THE CASTLE
アスキー

●ロールプレイングゲーム
7月号以降、40→8→12→2位と好調です。100個の部屋に隠された謎と罠、そして最愛のマルガリータ姫を捜すラファエル王子に夢中になったBEEPERも多いはず。RPGによくあるワープ穴がないうえ、画面上にマップ表示もあるので、初めてでも心配無用。7月号をぜひ参考にしてチャレンジしてみてね。
〈写真はFM-7版〉

3位 テグザー
ゲームアーツ、スクウェア

●アクションゲーム
23→7→3位と、発売直後からとばしていますが、トップの座もそう遠くはないのでは……? X1版がスクウェアから発売されましたが、ここでX1ユーザーにひと言。これは、ぜひディスク版でプレイしてください。テープ版ではテグザーが死ぬたびにロードしなおしという、大変な苦痛が伴うのです。変形に慣れる前にイヤになりかねません。
〈写真はPC-88版〉

4位 GUTCHAN BANK（ぐっちゃん ばんく）
日本ソフトバンク
Oh!FM編集室

●アクションゲーム
姉妹誌『Oh!FM』から、あの"リングの上は大さわぎ"に続いて出たのがこのソフト。先月37位から一挙にベスト4と、㊎も正直のところビックリです。BEEPに棲息するエイリアンは、先日「65万点超えたよぉ!」と喜んでおりましたが、じつはFM㊎には100万突破の声がすでに届いているのでした（かわいそー）。
〈写真はFM-7版〉

5位 ウイングマン
エニックス

●アドベンチャーゲーム
8月某日、エニックスの曽根さんとの会話から——
㊎「質問が多くて困っちゃいますね。それも"ヒント教えて"ばっかりなんですから」
Ⓢ氏「今は"ヒント券"が入ってるから、それを送ってくれればかなりのところまでわかるようになってるんですけどねェ」
——コラッ! ヒント券のないBEEPERは手を上げろ! ㊎は悲しいっ!!
〈写真はPC-88版〉

夏はいきのいいアクションをおススメ
アップルベスト10

ランク	ソフト名	ジャンル	媒体(価格)
1	ボール ブレイザー	AC	5D(13,000円)
2	レスキュー オン フラクタルス	S	5D(10,500円)
3	キャプテン グッドナイト	AC	5D(11,500円)
4	シャドーキープ	RP	5D(13,000円)
5	スパイハンター	AC	5D(9,000円)
6	F15 イーグル	S	5D(11,500円)
7	クルセイド イン ヨーロッパ	S	5D(13,000円)
8	ウィリーバイト	AC	5D(12,000円)
9	ウィッシュ ブリンガー	RP	5D(11,000円)
10	タッパー	AC	5D(9,000円)

協力店／富士音響マイコンセンターRAM I、パイナップル（表中の価格はお店によって異なります。各店でお確かめください）

初めて聞く名前がゾロゾロならんでいますが、はたしていくつ知っていますか?

1等賞の『ボールブレイザー』はサッカーゲーム。夏はやっぱりイキのいいアクションゲームが最高ですね。3位の『キャプテン グッドナイト』も、そんなスピード感あふれる1本で、『スカイブレーザー』と『チョップリフター』をたして2で割ったものと言えば、想像に難くないでしょう。

注目ソフト

★6位 超時空要塞マクロス・カウントダウン（AC） ボーステック——多分にサド的な敵の攻撃にしびれるキミは変態性マクロス狂です。

★7位 キングフラッピー（AC） デービーソフト——好きなだけフラップってください。

★10位 バンゲリングベイ（AC） ソニー——マップは載せたから、あとは自力でぜひね。

★13位 ウィル（AD） スクウェア——アニメシーンに感動し、ジョークに笑う本格派。

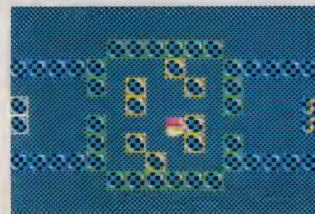
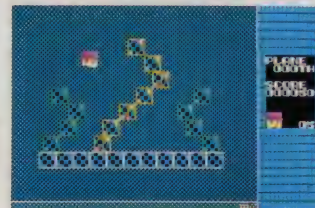
★16位 エプシロン3（RP） BPS——3Dの戦闘シーン!

★17位 ワールドゴルフ（S） エニックス——タケちゃん優勝。

★22位 立体版遊撃王（S） システムソフト——㊚大感激!!

動く迷路にヒヤヒヤのアイデアが光ってる50画面

キュービーパニック

（ゲームアーツ）

ぬるりっと間隙を縫って急げ！

ストーリー

ノッツ氏はいつも奇妙なものばかり作っては楽しんでいる発明家。

ある日、ノッツ氏のところへ、とある遊園地から仕事の依頼がありました。

——あなたさまに、お客さまをアッと言わせるような迷路を作っていただきたいのです——

それから1ヵ月後、ノッツ氏は動く迷路、名づけて〝キュービーパニック〟を完成させました。しかし、困ったことにノッツ氏がその中へ1歩足を踏み入れると、突然左右から暴走したキューブが迫ってきて、迷路の中に閉じこめられてしまったのです！

脱出する方法はただ1つ、キューブの中にあるカギを取って脱出路を探せばいいのですが、なにせキューブに挟まれては一巻の終わりで……。

（by SATO）

機種 PC-88mkIISR
媒体(価格) 5D(6800円)

テグザーの影に隠れた名作に注目せよ!!

英之 このゲームは、あのゲームアーツの傑作(けっさく)といわれている〝テグザー〟と一緒に、SRオンリーとして発売されたものなんだ。

麻衣 アクション性の強いテグザーとは、また一味違った魅力があるわね。でも、その割には今まであんまり目立たなかったような気がするけど……。

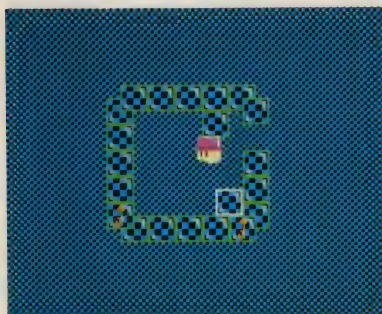
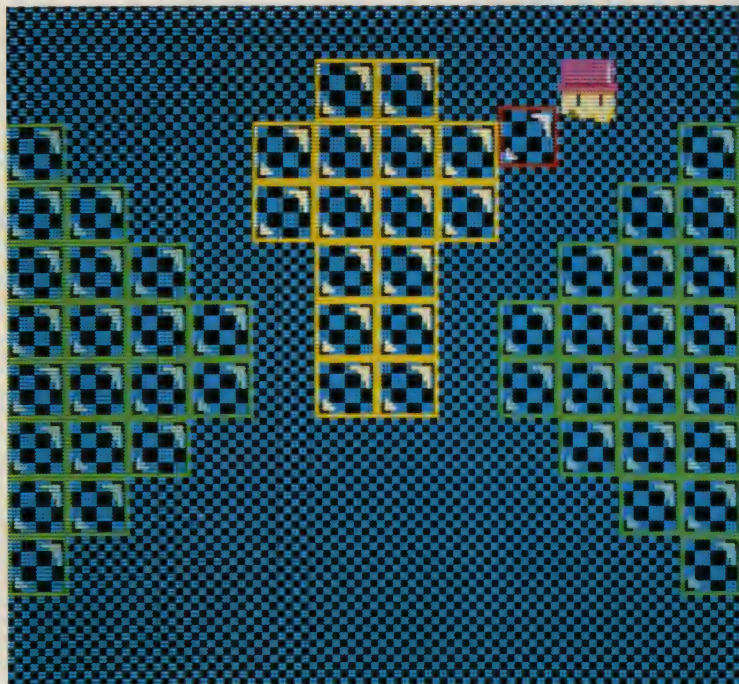
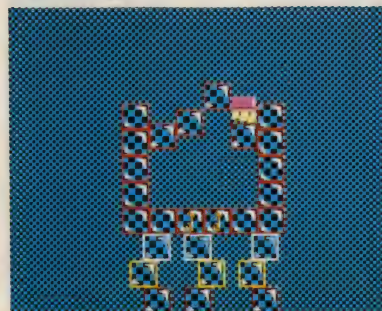
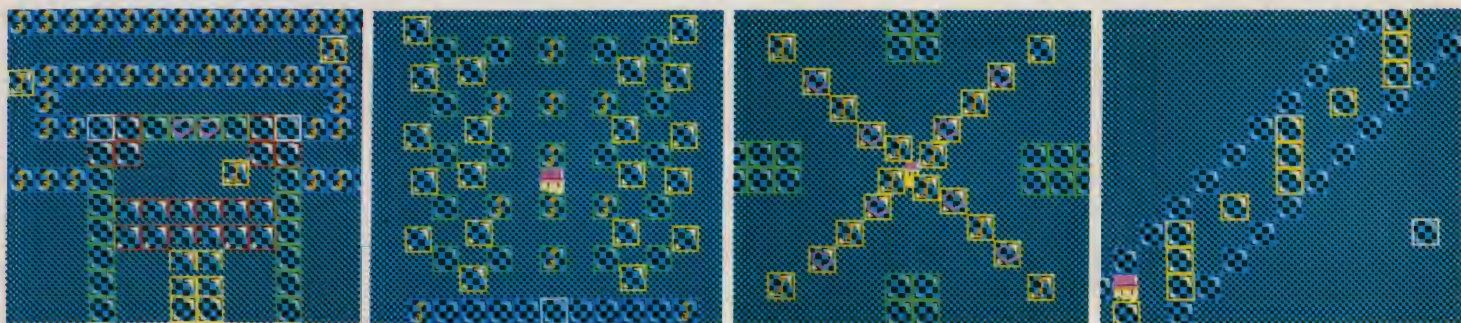
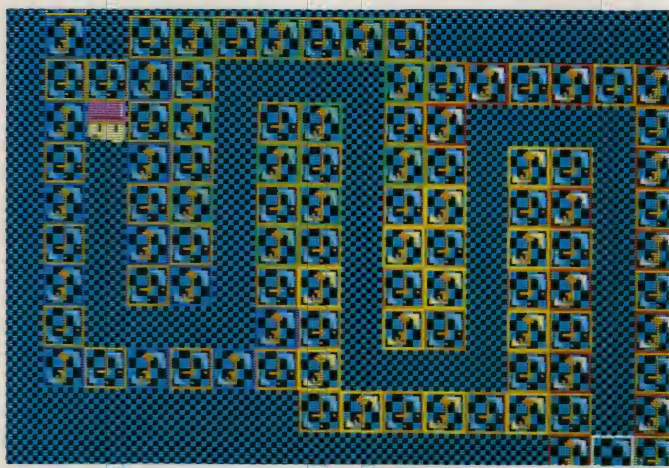
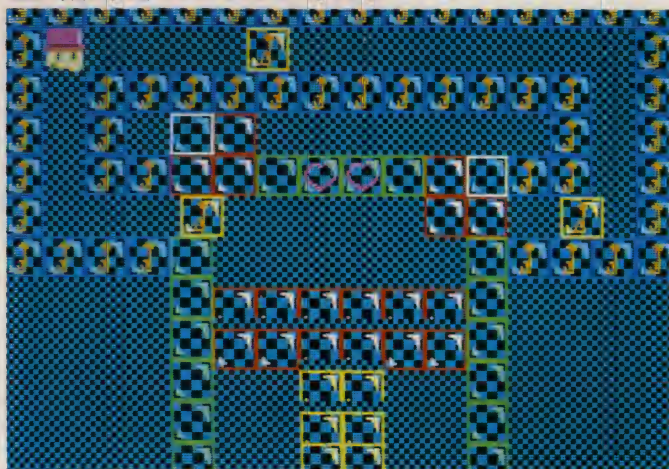
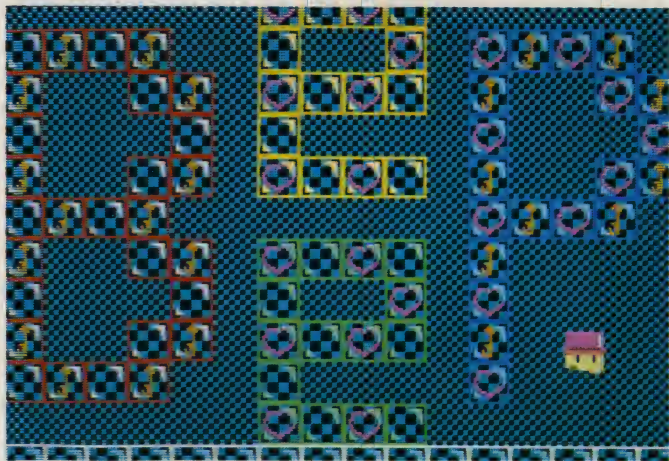
健 テグザーのほうが人気爆発しちゃったからね。ちょっとその影に隠れてしまった感じがするな。

英之 でも、おもしろさは保証つき。何しろ120ものキューブをかんたんに動かしちゃうんだからね。多少動きが遅いかなとも思ったけど、これだけのことをやってのけるんじゃ、いくらSRでもこのくらいの速さが精一杯だと思う。

麻衣 なんたって、主人公のノッツ氏というのがかわいいわ。大っきなシルクハットに、ずんぐりとしたからだ。きわめつけは、そのからだがマシュマロみたいにやわらかいのね。これを利用してキューブとキューブの間をすりぬけたりできるんだけど。

キャプテン コンストラクションセットもついて、自分のオリジナル面が作れるし、パズルとアクションの垣根を取り払って多様な側面を楽しませてくれるゲーム内容だね。

パズルとアクションが表裏一体！

麻衣 ゲーム内容は、テンキーでノッツ氏を操作してカギを全部取り、白いキューブの脱出口に行けばいいんだけど、50面のうちには

赤いキューブに囲まれたスペースに入るのがひと苦労

不運にも押しつぶされて……

タイミングをはかって走り抜けろ!

左上の写真と同一面。こんなふうにウニウニしてるんだ

"BeeP"面も作ってみたぞ

考えるパズル面と、ひたすらダッシュのアクション面があるってことなのよね。

英之 パズル面のときは、まずキューブの動きをよく見ること。どのキューブの動きにも必ずパターンがあるんだ。たとえば、1面は左右にクネクネ動くってパターンだね。その下に白いキューブがあって、一見かんたんそうだけど、慣れないとキューブとキューブの間にはさまれてしまう。

健 そうそう。英之も慣れるまでには相当かかって……。

英之 とっ、とにかく、何回もやってみて動きを把握しなきゃ。後の面になると考えてるヒマもなくなるからね!

健 ひたすらダッシュのアクション面は、もう一瞬の判断で正しい道を見つけて思いっきり突っ走るっ! これだね。

麻衣 こういう一か八かの勝負って、なぜか健は強いのよね。でもダッシュ面では、ノッツ氏のからだの特徴をいかした斜め移動がおすすめよ。うまい具合にノッツ氏がキューブにはさまれないで、そうね、ちょうどキューブにはじき出されるような感じですり抜けていくのよね。5面なんてこのワザで楽々クリアできるわ。

キャプテン すべての面をクリアしようと思ったら、パズルの思考力と、アクションの判断力、決断力が両方とも必要とされるわけだ。

それから、時計を使う大技も強力な武器になるぞ。これを使うことによって、キューブの動きを一定の時間だけ止めることができるわけだ。ただし、体力はその分減ってしまうがね。

英之 そうか、体力が0になっちゃおしまいだもんね。あまり多用しないで、少し注意して使うようにしなきゃ。

コンストラクションも楽しもう!

キャプテン 一息いれて、コンストラクションのほうを楽しんでみよう。このコンストラクション機能はなかなか優秀だぞ。

健 なんていったって、128個のキューブが好きなように動かせちゃうんだもんね。おまけに、1個1個のキューブがさらに48ステップ動かせるとくるんだから、こりゃ生ツバもんだよ。

麻衣 セーブ・ロード機能も付いているから、自分の作った面をいつでも呼びだせちゃうの。なんと、200面も登録できるのよね。

メニュー選択も、選んだとこにカーソルを置いてスペースバーを押すだけでとってもかんたんだし、キューブを登録したあとは、"M"コマンドでキューブの動きを確認することもできるんだって。すごく親切に作ってくれてると思うわ。

英之 その喜びは、自分のオリジナル面を作ってから表現してほしかったなぁ……。

麻衣 英之ったら、私たちが話してる間に何かしてると思ったら!

健 1人でオリジナル面を作ってたんだな。このやろっ!

英之 はい、これが僕のオリジナル面。さて、誰か挑戦してみてくれる人はいないかな?

健 よーし、俺が一発でクリアしてやるよ!

キャプテン "キュービー パニック"熱もほどほどにな。またそろそろ、ゲームアーツからSRオンリー第3弾の"SILPHEED"が出るっていうのに。まったく、先が思いやられるよ……。

某日某刻、のどかな村はお金で埋まったのでした……

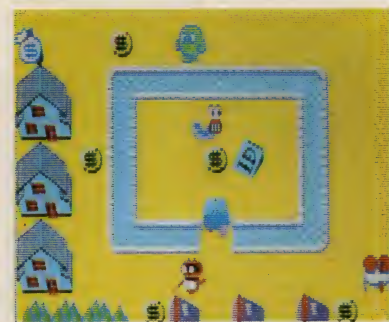
GUTCHAN BANK ぐっちゃんばんく

日本ソフトバンク出版部Oh!FM

金がない、時間もない、そら急げ

ストーリー

ある日、ぐっちゃんが頭取を務める銀行にドロボーさんが入り、金庫からお金を全部持っていってしまいました。このドロボーさん、少々変わった人で、お金を全部村中にバラまいてしまったのです。こうなったら自力で、しかも今日中にお金を集めて預金し直すしかありません。でも、預金するにはキャッシュカードとID（暗証番号）を書いた紙が必要だし、銀行は9時から18時までしか開いていないし……。

機種　FM-7（NEW）／77
媒体（価格）　T（3200円）
3.5／5D（4500円）

あれれっ！　ぐっちゃんのそばにいるのは……？

人気者ぐっちゃんの周囲は敵ばっかり？

麻衣　“リングの上は大さわぎ”ってゲーム……知ってるわよね？

健　とーぜん。ついでに、この“ぐっちゃんばんく”と作者が同じってのもね。

麻衣　なーんだ、知ってたの。で、もうやってみた？

健　うん、前作よりまた面白くなってるね。スピードもえらく速くて、とくにボーナスステージなんて、もうハチャメチャ！　77ユーザーも7モードでプレイしてみるといいね。

英之　ただ、5のキーでしかぐっちゃんを止められないのが難点といえば難点だね……。ジョイスティックが富士通純製とOh!FM製両方に対応してるようだから、持ってる人はこっちのほうがいいと思うよ。

麻衣　キャラクターがいろいろといるのよねー。カードを盗るみどらーでしょ、IDを盗るけむろん、お酒やスプレーを盗るもじゅらーに、お金を盗るまねごん、ぐっちゃんの動きを止めるかいじゅーさんと、それからお酒を押し売りするぼんちゃ！　名前はなんとなくかわいいけど、これがみんな悪い奴なのよね。

英之　ぐっちゃんの味方っていえば、他の面に行かせてくれるおさかなさんぐらいだよね。マニュアルじゃ、ぐっちゃんって人気者のはずじゃなかったっけ？

健　ま、気にしない、気にしない。とにかく、動いてるキャラクターにさわると必ずお金を取られるってことだよ。

2人で仲よく？それともバトルモード？

英之　画面は本当は横5×縦7の35面あるんだけど、最初はまん中の15面しか見られないんだ。外側の面に行くには、4つの銀行にそれぞれ別のカードとIDを持って行かなきゃならない。

健　これが難しいんだよ。親切にマップ書き込み用紙がついてるから、これにカード、ID、銀行、お店、あと川などに化けて邪魔をするたぬきさんの場所ぐらいは書いておくといいんだ。

キャプテン　それを見て、取る順番を決めてからプレイするといいだろうね。時間が限られているから、できるだけ距離を短く、預金額を多く！を心がけよう。

麻衣　時間っていえば、にわとりさん。確かお酒を飲ませれば時間が狂うんでしょ。これで時間が戻せるのかしら？

英之　うん、9時まで戻るけど、進むこともあるから確率は2分の1だよ。一度に5000ドル以上の預金でチャレンジできるボーナスステージで稼ぐほうが安全だね。

健　それに、ぐっちゃんはカードとID以外は一度に1つしか持てないから、俺ならお酒なんかより、相手を動けなくできるナイフとか、川や森を消せるマジックスプレーを買うな。

麻衣　あら、でもぼんちゃに会ったときお酒を持ってないと、倍の値段で押し売りされるのよ。

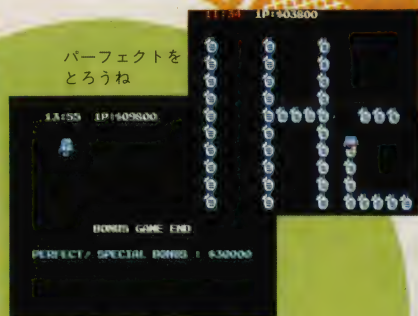
健　そういうときは、それから近くのバーで買えばいいんだよ。

キャプテン　ずいぶん自信ありそうだね。じゃ、2プレイヤーでやってみようか？　私がプレイヤー2のまりーちゃんをやってあげよう。バトルモードでね。

金物屋で剣を手に入れたところ

ここにはIDカードを取りによく来るかも？

支店の1つがあるぞ！

パーフェクトをとろうね

キャラクター勢ぞろいだよ

こんな村があったらイイネ

ココはドコ!?

バルキリーを効果的に3変形させて敵艦内も大あばれ

超時空要塞マクロス
カウントダウン
ボーステック

ミンメイ救出に燃える晩夏の夜

ストーリー

リン・ミンメイがゼントラーディに連れ去られた。ミンメイを救出するためにマクロスを発艦した一条輝。単身バルキリーに搭乗する輝を待ちうけたものは、ゼントラーディの総攻撃だった。敵の真只中を強行突破していくバルキリー。輝はミンメイを無事助けだすことができるだろうか?

TVアニメ「超時空要塞マクロス」をテーマにしたアクションゲームの決定版。

機種　X1（tu）
媒体（価格）　T（4500円）
5D（6500円）

隕石にも砲台がある。ガウォークで粉砕せヨ

マクロスファンなら遊ばずにいられない

英之　やっぱり宮崎アニメが一番だ!

健　いやいや、ミンメイだってカワイイし、早瀬中尉も美人。それになんたって、戦闘シーンが素晴らしいんだぜ。

英之　美形といったら"ナウシカ"だって負けないぞ!

キャプテン　ゲームのことかと思ったら、アニメ談義かい?

健　ミンメイのほうがカワイイと思いますよネ、キャプテン?

キャプテン　私は森沢優が好みなん……そうじゃなくて! どう、この「マクロス」の感じは?

健　なかなか凝ってるゲームだね。マクロスファンだったら、ミンメイのためならたとえ火の中水の中ってカンジになっちゃう。

英之　アニメものってのは、たいがいつまらないんだけど……、このゲームは平均点以上かな。

麻衣　状況に応じて戦闘機を変形できるっていうのがふるってるわ。

健　この戦闘機は"バルキリー"っていうんだ。アニメのマクロスが一躍人気になったのは、このバルキリーのおかげさ。アニメ界では新しい型のバトルスーツだったからね。特徴はファイター、ガウォーク、バトロイドに変形できるってこと。俺なんか、このバルキリーの完全変形プラモデルを買うのにずいぶん苦労……おっと、アニメの話に逆もどりしちゃった。

麻衣　健はきのう徹夜で遊んでたみたいだけど……。

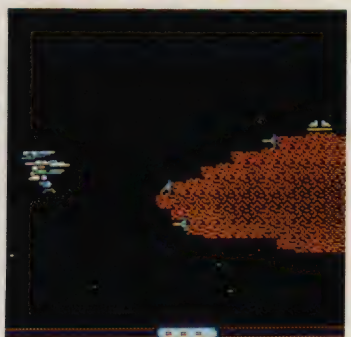
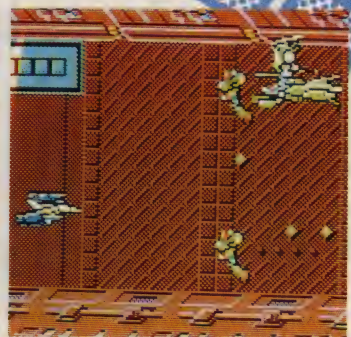
健　そうなんだ! やっとのことで最後までいったんだ。アクションゲームには珍しく最後があるんだよね。

英之　僕もつきあわされたんだけど、なかなか難しいんだ。宇宙→船内→宇宙→船内と4パターン各8面あるから全部で32シーン! 敵のほかにも宇宙では遊星や隕石、船内でも砲台が出てきたりで、ミンメイを助けたときにはもう朝だったんだ。

健　最初はバルキリーの変形タイミングがつかめなくてすぐに殺られてたからな。今なら朝までなんてことにはならないぜ。

麻衣　㊙テクなんかはあったの?

健　まだそこまでは……。バルキリーの変形中は動けないから、変形するタイミングを誤ると狙い撃ちされてしまうからご用心。それから、隕石は撃ち落とせないから、よけて進むしかないんだけど、砲台があるからファイターのままで強行突破するのは難しいと思う。ガウォークで砲台を叩きつぶしておいたほうがいいね。

英之　どうしても破壊しなきゃいけないキャラもあって、そいつを叩いておかないとミンメイに会えないんだよ。これを知らないばっかりに、最初からまた始めたんだよね。

健　せっかくあそこまで進んだのに逆もどりなんて、笑い話にもならないぜ、まったく。あっ、そうそう、シューティングゲームじゃ常識だけど、斜めに動くと敵の攻撃をかわしやすいぞ。

麻衣　なかなかおもしろそうね。色もイイし、敵キャラもカワイくて動きもイイじゃない。

英之　マクロスファンなら熱中すること間違いないし、マクロスを知らなくても十分楽しめるよ。ただ、単純なわりに最後まで行くのに時間がかかりすぎるっていう難点はあるけど……。

キャプテン　それが最大の欠点だろうね。そしてもうひとつ、ゲームの進行状況をディスクにセーブできればよかったね。

船内にも敵が…。突破できるか否かは腕次第

圧死・爆死が怖くてダイヤが掘れるか！とはいえ……

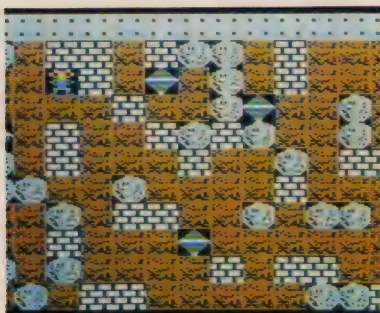
チャンピオン・バルダーダッシュ

（コンプティーク）

テクニックなしなんて甘いぞ！

ストーリー

ロックフォードの仕事は過酷で危険極まりない。岩を掘りまくって、決まった数以上のダイヤモンドを手にしなければ脱出口が開かず、生きて帰れないからだ。もちろん、制限時間もある。そのうえ、ムヤミに掘りまくると岩石が落ちてきて圧死！　注意深く掘らないとファイヤーフライやバタフライに追いかけられて爆死！　——どう転んでもいいことはない。早いところこの仕事を片付けたほうが、精神衛生上よさそうだ……。

機種　MSX
媒体(価格)　ROM(5900円)

C面：岩とダイヤの迷路。要領よく動こう

考えたい、でも時間がない！でパニック

麻衣　エ〜、この面どうやってクリアするの〜?

英之　だから……その上を掘り進んで岩を落としてから右。それから、また上へ行って……。

健　だ、だめだって！　岩の落ちかたをまだ覚えてないのかよ。掘ったらすぐ逃げるのっ！

麻衣　もう、2人いっぺんに言わないでっ！　頭の中がこんがらがるじゃない！

キャプテン　あ、この面は下へ行くのが得策だと思うけど……。

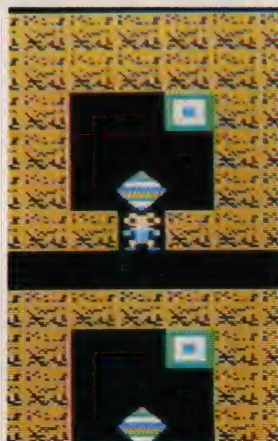
麻衣　アーッ、死んじゃった〜！　パズル的要素がいっぱいだし、健好みのスピード感、スリルいっぱいのゲームね。私、この面をクリアするまで、家に帰らないわよ。

キャプテン　麻衣ちゃんは初めて遊んだようだけど、英之と健はやったことがあるみたいだね。

健　当然！　なんたって、このテのゲームは俺のテリトリーだからね。英之なんかに負けてたまるか。

麻衣　これはアップルから移植されたものなんでしょ?

キャプテン　そうだね。移植されたゲームはおもしろいものが多いね。やっぱり、ゲーム先進国のアメリカだけあってゲームの質がとってもいいんだ。

健　このバルダーダッシュは16面しかないんだけど、十分考えられているから、ゲームゴコロをワクワクさせてくれるんだ。

バタフライをアメーバまで誘導するM面

キャプテン　ところで、君たちはどの面が好きなのかな?

健　アメーバのいるM面かな?

英之　賛成！　殺すとダイヤになるバタフライ、あれが最高なんだ。うまくバタフライを誘導しないとダイヤに変えることができないんだけどね。

麻衣　私、なかなかクリアできないんだけど……。

英之　健先生、攻撃法を教えてください！

健　ウォッホン！　時間とともに増殖していくアメーバをうまく使えば高得点につながるんだ。そのためには、まず岩石を落としてバタフライがアメーバに接触できるように通路をつくっておくこと。あとはバタフライを囲いから出してやれば、バタフライは勝手にアメーバに触れてダイヤに変わっていくってわけ。

英之　誘爆みたいにどんどんバタフライがダイヤに変わっていくから、危険な目にあわずにダイヤを取ることができるんだよ。ただ、のんびりやってるとタイムオーバーになるから気をつけなきゃいけないんだ。

キャプテン　バタフライの動きかたにも注目してごらん。あせってばかりでもダメだからね。

健　制限時間がせまってくると、アメーバが岩石に変化するってのも注意しなきゃいけない点だよ。

麻衣　やっぱり、家に帰んないでM面をクリアするまでがんばっちゃおう！

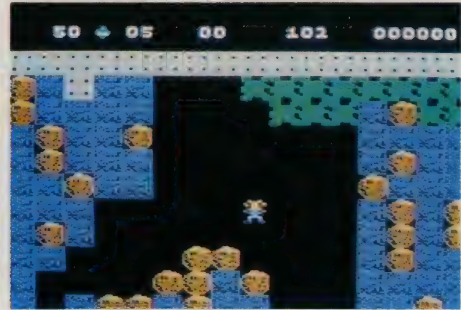
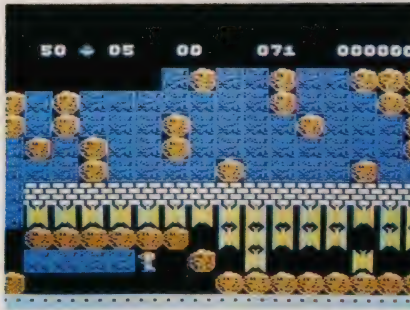
キャプテン　BEEP5月号のテレホビーレビューでも攻略法の一部が載っていたね。参考にしてみるといいと思うよ。

E面：ファイヤーフライの動きに注意せよ

I面：よ〜く考えないとダイヤが採れないぞ

M面：アメーバに触れるとダイヤに変わる

M面：バタフライはアメーバで殺すのが得策だ

M面：アメーバの周囲の岩を落としておく

お城で暮らす王子には、俗世の風が身にしみて……!?

魔法の泉

（RAMソフトウエア）

想像力でファンタジーしよう!

ストーリー

ラムラム国の王子様は、革命派によってラムラム城を追われてしまい、王子の身分も奪われてしまった。どうにかしなければ……と悩んでいるうちに、彼は王家代々に伝わる伝説を思い出した。

〝剣を清めし魔法の泉を見つけたる勇者よ。今、その剣を手にしたならば、剣はなんじに力を与えるだろう〟

そう、この国のどこかにある不思議な力を持つ魔法の泉を探しだし、ラムラム国を再建するために王家に代々伝わるという剣を手に入れなければ!

機種　PC-88（mkII/SR）
媒体(価格)　5D（5800円）

気軽に声をかけてみようか。

ストーリーの安易さが気になりはすれど

英之　なんだなんだ、ずいぶんとイージーなストーリーだな。別に剣を手に入れましょうっていうのに、革命派まで持ち出さなくったってよさそうなもんだよ。

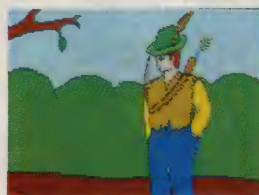
麻衣　英之ったら変なところにこだわるのね。グラフィックの作画スピードも意外と速いし、絵も中間色が入って見やすいし、なかなかよくできてるじゃない。

健　そうだよ。V1のSモードでさえ、いらいらして待たないですんだもんな。カナもローマ字も入力できるし……。英之はぜいたくなんだよ。これだけそろってりゃ、とりあえず楽しくアドベンチャーできるだろ。

英之　そりゃそうだけど……。でもアドベンチャーはストーリーが大事だしさ……。

キャプテン　まあまあ、英之くんがアドベンチャーの通なのはわかったから。そろそろゲームの内容のほうに入ろうよ。

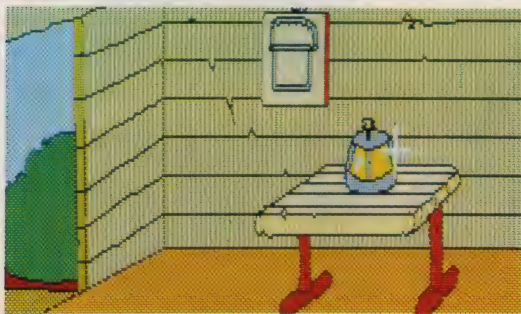
と、その前に1つ。このゲームの旧バージョンのものを持っている人は、富士音響マイコンセンターRAMへ持っていくとバージョンアップしてくれるということだ。

健　メーカーからのお知らせでした。ピンポーン。

人からものを借りたら、ちゃんと返すよーに!

牢屋の前で……。カギを開けて助けてあげて!

何かある、でも反応なし──そこで呪文

麻衣　うーんっ、こんなに動きまわんなきゃならないんじゃ、マップを作らないわけにはいかないわねえ。

健　そりゃ、しょうがないさ。それから、呪文を教えてもらったらメモしておくのも当然やらなきゃね。でも、こんな呪文ならおぼえちゃいそうだけど。

どちらも必要なので、ちょっと借りようか

英之　●へへ、お●わり・●●すいにご協力ください……だもんね。

麻衣　ファンタジー・アドベンチャーというわりには、あんまりファンタジックじゃないわねえ。

英之　そうなんだ。こういうちょっとちぐはぐなところがあるんだよね……。そこは自分の想像力で。

あ、鳥のフンが頭についてたらどこかで洗っておかないと、女の子に嫌われるからね。畑を掘ったときも同じだよ。

健　よっ、さすがにプロだねっ。

キャプテン　どーも、今日の健は少しおちゃらけてるぞ。ま、ゲームのほうはとくに難しいところはないから、初心者にも楽しめるはずだ。がんばってくれたまえ!

ガイコツの手元をよく見て

魔女には呪文で対抗するんだ!

凍った湖に注目!

女の子の注意をひくには……?

MSX2台あれば、友達と2人でドッグファイト！

F16

ファイティングファルコン

（アスキー）

最大速度マッハ2を体験しよう

本格派向けのフライトシミュレータがMSXにお目見えした。約マッハ2で飛行するF16を操縦し、敵機を迎撃するのがその目的だ。F16に搭載されている兵器は20ミリ機関砲とミサイル。レーダー、ECM（電子撹乱装置）なども装備されている。これらの機能、性能をフルに活用し、敵機を撃墜できるか否かはすべてキミの腕次第だ。

機種　MSX

媒体(価格)　ROM（5800円）

敵機発見！　20㎜機関砲をセット

米空軍のF16を操縦する気分は合格点！

英之　シミュレーションファンには絶対お勧め。MSXで本格的フライトシミュレータができるんだから買わなきゃ損だよ。

健　俺もお勧めできるゲームだと思うよ。スピード感もまずまずだし、アクションゲームとして見ても十分楽しめるね。

麻衣　2人ともずいぶん気に入ったみたいね。健と英之の意見が一致するなんて夢みてるみたい。明日は雨が降るんじゃない？

キャプテン　凄く凝ってつくられたゲームだから、健と英之の心をつかんでもおかしくはないネ。ところで麻衣ちゃんも遊んでみたいだけど感想は？

麻衣　ん〜、フライトシミュレータっていうのをやるのは初めてなんだけど、私には普通のアクションゲームにしか見えなくて。

英之　このゲームでは実際にアメリカ空軍にあるF16を再現しているんだ。ま〜、細部まで忠実に再現されているのが理想的なシミュレートなんだけど、パソコンの能力には限界があるからそんなに欲ばれないんだ。つまり、操作が難しくなったりスピードが遅くなったりするんだョ。

キャプテン　ところが、このゲームはシミュレーションファンを感動させる域に達してるって英之は言いたいんだな？

英之　そのとおり。F16は軽量戦闘爆撃機で「ファイティングファルコン」て呼ばれてるんだ。最大速度はマッハ2弱だし、性能はほとんどシミュレートされてるね。ただ、確か空対空ミサイルは4基搭載できるはずなんだけど、このゲームではレベルが上がると6基積んじゃうんだヨネ。ま、細かいことだし、僕の記憶違いかもしれないけど……。

20㎜機関砲を9発ぶちこめば、撃墜できる

真っ赤に炎上しながら墜落していく敵機

MSXとROMが2つずつあれば2人で

健　シミュレーションの話を始めると英之は止まらなくなるから困るよ。アクションゲームとして見てもなかなかの線なんだぜ。搭載されているミサイルと20ミリ機関砲で迎撃するんだけど、命中してダメージを与えると敵の戦闘機が真っ赤に炎上して墜落していくんだ。本当にドッグファイトをしているみたいですごいんだ。とはいっても、こっちがダメージを喰うとディスプレイが赤くなって墜落していくんだけどネ。スピードも速いし、言うことないと思うョ。

麻衣　そうかしら。操縦方法がちょっとややこしい感じがしない？

健　本物の戦闘機ならもっと難しいはずだョ。フライトシミュレータにしては操縦はかんたんなほうだと思うし、操縦法をマスターしていくのも楽しみかたのひとつなんだ。完璧にマスターすれば、さらにゲームがおもしろくなるし、奥の深いテクも発見できるかも。

キャプテン　このゲームは、2台のMSXをジョイスティックポート2を使って接続して遊ぶこともできるんだよ。2人でドッグファイトをして、腕を競えるってわけだ。ただし、MSX2台、ROMカートリッジ2個が必要だし、接続用のケーブルを作らなくちゃならないけどね。ハードの工作に自信のない人は、やめといたほうが無難。もし、配線が間違ってるとMSXが壊れる可能性があるからね。

麻衣　2台つなげられるなんておもしろいわね。英之と健で戦ったらどっちが勝つかしら……。

追尾ミサイルが敵機に命中せず、敵はECMを使用しているようだ

F16が炎上を始めた。墜落は必至！すばやく脱出せよ

ロックオン！　空対空ミサイル発射！

投打に自分のセンスと作戦を盛りこんでイザ勝負!!

ビクトリアスナイン

（ニデコムソフト）

ズームアップの迫力が新しいぞ

機種　PC-88（mkII／SR）、X1、MZ-22

媒体(価格)　T（4500円）5D(PCのみ7500円)

ビデオゲームの傑作がパソコンにまた!

英之　画面もBGMもリアルに再現されていて、驚いたことにSRがしゃべっちゃう！　ただしディスク版だけど。

麻衣　ピッチャーとバッターが対決するシーンがズームアップするのも迫力十分ね。

英之　ピッチャーのストレート、カーブ、シュート、そしてフォークボールが目の前に飛びこんでくる感じがなかなかだね。ファミコンの〝ベースボール〟ファンには「スピードはまだまだ」なんて言われそうだけど、TV(テレビ)中継さながらに画面が切り替わるのは新しいと思うよ。

キャプテン　さて、ゲーム方法をかんたんに説明してみようか?

麻衣　は〜い！　まず最初に対戦モードを選択するの。オートはパソコンが外野手の移動や捕球、送球をやってくれるけど、マニュアルは自分で全部するわけね。慣れないうちはオートがいいわね。

健　次はチーム選択。あんまりマジッと考えてると、パソコンのほうが勝手に選んじゃうから気をつけようぜ。

思いどおりの球が投げられるおもしろさ

英之　プレイボール！　よし、先攻だ。バッターボックスに入ると画面に9つの投球コースが現れて(図A参照)ピッチャーが投げるとそのうちの1つが赤く光るから、そこへ1発ガツンだ。

健　これがテンキーの1〜9に対応してるってわけだね、アッタマイ〜!!　そしてスペースバーでバットを振る。ボールが黄色くなったときに打つのがコツだぜ。

麻衣　チェンジしたらどうなるの。

健　バッカか、麻衣は?　今度はピッチャーになって1〜9のコースを選んで投げればいいのさ。

英之　おいおい、球種(図B参照)を選ぶのを忘れてるぞ。

健　イケネ！　それからピッチャーの横で黄色いのが伸びたり縮んだりしてるけど、これがスピードバー。一番伸びたときは豪速球!?

麻衣　あら、選手の交代もZキーでOKなんですって。

健　これもまたパソコンが、ウグイス嬢もまっ青の声で「選手の交代」って言うんだ。

英之　代打は1イニングで1人、1試合3人まで。ピッチャーも同様に代えられるしね。

とにかく今までの野球ゲームと一味違うね。健もデータを入力するタイプより気に入ってるな?

健　もっちろん！　これはマニアじゃなくても楽しめるし、そのわりに投打に凝(こ)れる、俺(おれ)好みだな。

キャプテン　ホームランばかりじゃなくてバントや流し打ちも試してみたかな?

麻衣　はい！　さっきは健の打ったボールに根性でダイビングキャッチ！　あわやホームランのところで、ホッとしちゃった。健の流し打ちはなかなかスゴイんです。

健　ヘン！　どーせ2者残塁のままチェンジだよ。

英之　たまにはいい薬だな。

（図A）

×	×	×
7	8	9
×	×	×
4	5	6
×	×	×
1	2	3

（図B）球種キー

A	カーブ
D	シュート
W	ストレート
X	フォーク

ライト、打球を追って横っ飛び！

ライト、捕れるか!?

ホームラン!! ランナー2塁を回って……

指と一緒に体もつい動いてしまう専用メガネの効用(キキメ)■

立体版・遊撃王

(システムソフト)

飛び出す画面が話題の本格派!

ストーリー

西暦199X年、地球は外宇宙より飛来する未確認宇宙物体(USO)の攻撃にさらされた。

このUSOは、その後の調査により、地球外の謎の惑星"インドラ"から、空間の歪み(パイプ)を通ってやって来るということは確認されたが、それ以外のことは依然謎のままであった。

そこで国連は、謎の惑星インドラに、地球の防衛およびインドラの調査を目的とした前進基地を設営し、それとともに特殊部隊を編成した。

キミたち特殊部隊員の任務は、最新戦闘機"ドッグファイトー"に乗り、地球とインドラに出現する敵"グラップス"を迎撃しつつ、地球からの輸送機を前進基地に送り届けることなのだ。

機種 PC-98(E/F/M/U)
媒体(価格) 5D(7800円)

多目的ディスプレイを有効に使おうぜ!

英之 まず特筆すべきは、この立体画面だね。ステレオモードに切り替えてから専用メガネをかけて見ると、画面が飛び出して見えるんだから。

麻衣 あら、それはちょっと違うんじゃないの。飛び出して見えるんじゃなくて、引っ込んで見えるのよ。つまり、ディスプレイの向こう側に、もう1つの広い世界が見えるっていうわけね。

健 えー、みんなはあの画面が立体的に見えるのかい? 俺には、どうしても平面的にしか見えないけどなー。

キャプテン このゲームでは、立体的に見えるようになるまでにはある程度の慣れが必要なんだ。もちろん、慣れるまでの時間には個人差があるんだけど。だから、ステレオモードでのプレイを続けていれば、すぐに立体的に見えるようになるさ。

麻衣 それにディスプレイと目との距離によっても、見え方が変わるみたいよ。

健 だけどさぁ、このゲームは立体画面なんかなくたって十分画面のデキはイイと思うよ。だって俺なんか立体画面でプレイしなくたって熱中したもんな。とくに、画面全体に色が着いているのには感動しちゃったよ。

英之 今までのパソコン用フライトシミュレータといったら、ワイヤーフレーム(線画)のものがほとんどだったからね。もっとも、本物のパイロット訓練用フライトシミュレータは、すべてこの「遊撃王」と同じくサーフィスモデル(画面)なんだし、その他に、アップルの「フライトシミュレータII」も、サーフィスモデルが使われているね。

健 そういえば、アップルのフライトシミュレータは操縦がかなり難しかっただろ。でも「遊撃王」は、えらくかんたんなんだよな。

キャプテン 操縦は、基本的にはテンキーしか使わないから右手だけで十分。それに、多目的ディスプレイの切り替えだってちょうど左手を置く位置に配置されている。細かいところまで配慮が行き届いているんだね。

麻衣 私、多目的ディスプレイって使ったことないわ。だって操縦でテンキー使うのに手一杯なんだもの。

健 マジかい? あれ使わなきゃなんにもできないぜ。

英之 それでわかった! 麻衣はよく、自分の向いている方向がわからなくなったり、滑走路への着陸に失敗したりするだろう。それは多機能ディスプレイを使わないからだよ。多機能ディスプレイには、自分の上から見た姿勢が一目でわかる『Attitude』や、基地から見た自機を映す『Base camera』、滑走路への進入状況をワイヤーフレームで示す『Mesh』、敵機を映す『Auto camera』などなど、便利な機能がたくさんあるんだ。使わなきゃ損だよ。

エネルギー満タン、コンディショングリーン。いざTake off!

日本および世界各地40カ所の地形データを持っている。

成績をセーブして階級アップを狙え

健 だけど、このゲームって、本当に芸が細かいよな。プレイする時刻によって、画面の明るさが変わるんだもん、驚いちゃったよ。

英之 つまり、PC-98の内蔵クロックの時刻によって、カラーパレットを切り替えているんだな。

麻衣 あら、それだったら、いつも深夜にしかプレイしないクライマイコン少年なんかは、夜間飛行しかできないじゃない。

キャプテン だいじょうぶ。そのために、プレイする時刻は、自由に設定できるんだ。

英之 それから、芸が細かいっていえば、戦闘記録を残せるっていうのもそうじゃないかい?

健 失敗したときなんか、どこが

北海道上空にさしかかったところ。渡島半島が見える

ここで問題。さて、ここはどこでしょう?(答・ニューヨーク)

真ん中の黄色いモノは、太陽ではなくてミサイルです!?

敵機発見、敵機発見。ただちにミサイル発射せよ

敵を撃墜するときには、敵の進行方向を予測しなくてはいけない

いけなかったのかを確かめるのに便利だね。

麻衣　健ったら、いつも失敗ばかりだから、さすがによく知っているわね。

健　それはないよ。でも、失敗は成功のもと、って言うだろ。

英之　その他にも、会心の飛行を残しておいて、後で観賞するっていう楽しみかたもあるんだ。

麻衣　このゲームは、たんなるフライトシミュレータと違って、シナリオがしっかりしているのね。

英之　うん、ストーリーは最初に出ているとおりだけど、それにそってゲームが進行するんだ。ゲームの目的は、敵地『インドラ』の前進基地から発進し、帰還指令が出るまで襲い来る敵機を何機か撃墜すればいいんだけれど、その間にワープロード『パイプ』を通って地球に行き、輸送機(cargo)を連結してこなきゃいけないんだ。

健　このパイプを通るのが、やたら難しいんだよなぁ。俺なんか2度しか成功してないぜ。

麻衣　ねえねえ、パイプの向こう側って、どんな感じなの？　私、行ったことないの。

健　俺が行ったのは、エジプトと福岡なんだけれど、シミュレーションモードで飛ぶのとたいして変わらないよ。でも、エジプトのピラミッドにはびっくりしたけどね。

キャプテン　このゲームでは、パイプの通過と着陸、この2つが一番難しいところなんだね。

英之　何たって、このゲーム最大の特徴は、個人の成績をディスクに記録できることだよな。

健　そうそう、おまけに飛行時間や撃墜数、輸送機を連結した回数とかを参考にして、階級までつくんだからな。

麻衣　私、まだ階級がないんだけれど……。

キャプテン　それは、着陸ができないからじゃないのかな？　1回でも生きて帰還しなければ、成績はつかないんだ。

英之　それに、いくらいい成績になっても死んじゃったらおしまいだからね。いざとなったら、滑走路じゃなくても、不時着できるよ。ただし評価は少し下がるけど。とにかく生きて帰るのがいちばん。

健　死んで花実が咲くものか、ってね。ミッションを何度も繰り返せば、きっといつかは遊撃王！　よーし、大将になるまで根気よく頑張るぞ。

これがウワサの(?)インドラ・地球間の通路「パイプ」だ

ミサイルがみごと命中。敵機は四散。さて、次のターゲットは……

立体メガネは、右目が青、左目が赤です。お間違えのないように

この写真は、立体メガネで見ないと何の写真なのかわかりません

迫力よりも美しさが際立つSR版、もっと過激したい

AMERICAN TRUCK アメリカントラック

（日本テレネット）

軽快なBGMに胸ふくらませて

ストーリー

広大なアメリカ合衆国を縦横無尽に走り回る大型トラック。アメリカ航空宇宙局（NASA）から極秘書類を託されたCIAエージェントの君は、アメリカントラックを使って無事目的地まで運ばなければならなくなった。大型18輪のアメリカントラックは、ぶ厚い装甲でガードされた時速200kmのスピードで転がせる武装車だ。

しかし、行く手は広いハイウェイばかりではない。東京・首都高速なみの合流・分岐・急カーブが続出する難所なのだ。もちろん極秘書類を狙う某国のスパイがさまざまな妨害工作をしかけてくる。特殊連絡回線を使って司令部から送られてくる道路状況などの指示をたよりに、君はその腕を発揮して任務を達成してほしい。

スクールバスに気を付けろ！本物なら減点だ

黄色斜線部に進入することはできないのだ

機種　PC-88（mkII／SR）※、FM-7（NEW）77

媒体(価格)　T（4500円）3.5／5D(6800円)

※SR専用の5Dあり

100万点で「免許証」がもらえる

麻衣　ねッ、健見て！　初めてなのに4面まできちゃった。

健　時速200kmで疾走するコンボイっていう設定なんだけど、迫力がイマイチ！　エンジン音も4tトラックみたいだし、スピード感にも欠けていて、アクションゲームらしくないんだ。もう少し煮つめてほしかったな。アメリカのトラッカーが見たら悲しくなるよ。ちょっと古いけど映画『コンボイ』や実際に大陸横断道路を見た人ならわかると思うんだ、この気持ち。

アメリカは日本と違って鉄道輸送網が整っていないから、食物輸送の8割ぐらいはトラックにたよっているんだぜ。トレーラーが何台も爆走している光景は凄いんだ。ミッションが20段なんて化け物みたいなトラックとか、タイヤが20個ぐらいついてるトラックとかを、地平線まで直線の道路で運転できたら最高なんだけどなぁ。

キャプテン　健はアクションゲームにうるさいだけあって、ずいぶん厳しい批評だネ。㊮の話によると、健が遊んでたのはプロトタイプで、完成品じゃなかったんだ。値札のついた製品のほうは手が加えてあるから、健のオメガネにもかなうんじゃないかな。

麻衣　ところで、コックピットがデジタル化されてるなんてところは日本製みたいね。なんとなく高級車ソアラ風。

英之　ソアラか……、はやく18歳になって免許をとりたいなぁ。そういえば、このゲームには「アメリカントラック運転免許証」が入っているんだ。100万点を超えたら、その画面写真と運転免許証をメーカーに送れば、なんと「ゴールド免許証」がもらえるぞ！

擬装車を見つけて高得点を狙え！

麻衣　このゲームのおもしろさの1つは相手にぶつけてポイントになることね。車と見たら情け容赦なく幅寄せしてガードレールにはじき飛ばしたり、追突したり。

健　救急車と黄色いスクールバスは破壊したら減点だぜ、気をつけろよ。モチ、某国のスパイが擬装したスクールバスなんかもあるから見逃すなよな、高得点だぜ。

キャプテン　おっと、そこまで！　見わけかたは自分で見つけること。

英之　……でもさ、車なら何台でもクラッシュできるのに、ガードレールにつっこむとオシマイっていう設定、なんかおかしいな。

健　少しくらいなら元にもどせるから、そーでもないぜ。まぁ、メッセージパネルの表示を見落とさないことだね。

それから表示はされないけど障害物として隠れキャラもあるらしいから、要注意。タンクローリーもじつは……。

麻衣　そうそう、SRの5インチ版はオープニングとラストの画面とBGMがすっごく凝ってるの。プレイ中の画面も色づかいで苦労してるのよね。今後移植版も出るけど、どこまで生かせるか楽しみね。

ウエストコーストを思い出させるオープニング

メッセージに注意！　この先は車線減少だ

タンクローリーには近寄らないほうがりこうだぜ

アメリカの雰囲気満点のエンディング

構成／スピカ（光畑由佳、香月つかさ）
協力／木村信行・スパーク炎上寺・武井司・氷水芋吉）

テレホビーレビュー

初めのうちはインベーダーのスキ間にばかりビームが流れて……

最後の一つが難しい

懐しの㊙テクを知ってるかい!?

スペースインベーダー

（セガ）

機種　セガSG・SCシリーズ
価格　4,300円

©TAITO

桜井　博道

インベーダーはゲーム界のドンなのさ

スペースインベーダーというと、政界なら田中角栄、野球界なら長嶋茂雄といったイメージが浮かぶからおもしろい。今にもバリバリ動かんばかりのパワーを感じてしまうだろ？

これでセガファンのキミたちもインベーダーの魅力を体験できるんだけど、これはやっぱり、その名のとおりインベーダー(侵略者)なんだとボクはつい興奮しちゃうね。ゾクゾク。

ゲーム内容はゴクかんたんで、迫ってくるインベーダーを全滅させると1ステージクリアとなる。これが9パターンあって、それが終わるとまた1ステージに。つまり、スコアはいくらでもキミのもの。ただしこの根比べはかなりキツインだ。そう、ねばりとがんばり、それに根性がないと侵略者たちの毒牙にイチコロ。まるで、ゴキブリホイホイのゴキブリだ。

現在のポイントは100、1000点がふつう。でもあのころは10点に熱くなったもんだった

公然の秘密のテクニックがいっぱい

まあ、どうしてもスコアを、とごねるキミは画面の上を横切るUFOを必ず撃破することだ。UFOのポイントはケースバイケースで50〜300Pまで。このポイントの大小をUFOのせいにしちゃ、キミはまだまだ未熟なゲーマーだ。

場合によってUFOのポイントが違うのは発砲したビーム砲の数で決まるからだ。そのステージがスタートしてから、何発目でUFOを破壊したかで得点が決まるんだ。ちなみにスタートしてから23発目でUFOを破壊すると300P、もちろん最低の50Pも何発目かが決まっている。このことはあまりにも知られすぎているので、何発目で何点ゲットできるかは自分なりに試してみよう。

その他にも、いろんな技があるので、かいつまんで紹介しよう。

どの列でもかまわないから、縦1列を残し、上から順に破壊して、最後の1つ（10Pのキャラ）を残すと、流星のように画面を横切るんだ。名づけて"レインボー"。

それから、1500点をたたきだす㊙テクニックもある。スタートしたら1発目で左から6列目の一番小さいインベーダーを破壊する。これはビッグだ。

攻撃の基本は右でも左でも端の列から順に破壊していくことだ。それにシェルター（防壁）を利用して、かくれながらインベーダーを攻撃するのも効果的だろうね。

レインボーはこの状態で上から順に破壊するのだ！

150点だ！

チャンス！　UFOを狙え

1979年、タイトーから出た怪物的存在のビデオゲームだった

愛のテーマを歌いつつバトルする

アストロロボSASA（ササ）

（アスキー）

機種　ファミリーコンピュータ
価格　5,500円

桜野　花道

某日、渋谷の某映画館でのこと……

残暑きびしく、毎日ウダウダ。てなわけで、オジサンは先日ふらりと映画を観てきた。館内は涼しくて快適なことはもちろん、暗い（あたりまえじゃ！）から、わずらわしそうな人の顔もスッポリと闇の中。夏に映画館を渡り歩くのも、快適にすごすためには必要十分条件なんだな。

これは映画館でのハプニングな・・・・んだけど、ほら、本編が始まる前に宣伝があるでしょ？　次回上映予定○○○、宴会なら渋谷公園通り○○○屋……てなやつ。そこに任天堂とセガのコマーシャルが始まって、デモ画面がスクリーンに大きく登場すると、館内はドッとわいたのだ。ゲーム名はあえて書かないけど、2〜3ヵ月前にBEEPで紹介したものばかりで、オジサンは少々ズッコケてしまったのだ。BEEPに慣れ親しんでるオジサンやキミたちにとっては、これはハプニング（事件）だと思わないかい？

毎月、フレッシュな情報と盛りだくさんなゲームレビューを満載したBEEPを読んでるかぎり、時代にとり残されることはないから安心したまえ。

右だ、イヤ左だ！とコントロールに必死

さて、今月の斬新なゲームは？・・アスキーのデビュー作〝SASA〟。とりあえず、その内容をザッと説明しておこうかな。

ストーリー

〝SASA〟は、1万光年のかなたに待ち受ける宇宙の謎を解明すべく作られた少年ロボット。地上・水中と訓練に耐えて、いざ出陣！

無重力状態に投げ出された彼を待ちうけているのも厳しい訓練だったのだ。さて、最後にやってきた宇宙の謎とは？

——2プレイヤーモードでは、かわいい〝NANAちゃん〟も出てきて応援（それともバトル？）。全面クリアして、SASAとNANAのランデブーを見よう！

ステージは、

1、野原（3面）
2、倉庫前（3面）
3、倉庫内（3面）
4、海中（3面）
5、デモ画面（ロケット発射）
6、宇宙（3面）
7、ブラックホール（1面）

の全16ステージ（デモ画面はのぞく）、陸・海・空とバラエティに富んでいる。そこでキミのやることは、主人公のSASAをうまくコントロールして、各ステージ内に

エネルギーパックをさげた風船は1000点

左下に青いイノシシが見える。触れるとエネルギーロスだ

いつまでも上空でウロウロしてるとチョッキナーがやってきてエネルギーパックはごらんのとおり

ほらほら、クルクルとまわってエネルギーが減っていく

木片が右から左からヒラヒラ飛んでくる。触れるともちろんエネルギーロスになる

あるエネルギーパックを1つ残らずとること。

SASAのコントロールはもちろん✚ボタンを使うんだけど、上の部分を押しても決して上昇しないからそのつもりで。SASAの持っているガンは敵を倒すばかりでなく、SASAを上下左右自由に飛ばせるためのロケットの役目も持っている。銃口を下に向けAボタンで発砲するとそのエネルギーで舞い上がり、右の移動は銃口を左へ向けて発砲、左への移動はその逆の操作というわけだ。

ノーマルな操作のすべて逆だから、慣れるのにちょっと苦労してくれ。

ゲームスタート時の手持ちエネルギー50は弾(タマ)の数のことで、50発撃つとゲームオーバーになる。そこでエネルギーパックを取るんだ。1つのエネルギーパックに100発の弾丸が詰めてあるから3個で300発(当然……)がエネルギーとして加算され、その後の展開が楽になるってなわけだ。

ただ注意したいのは、エネルギーパックは撃ち落とすのでなく、体当たりすること。まちがえると1パック100発の弾がパーになる。

たつのおとしごのしつこさは驚異的。下の海草も触れるとエネルギーロスになってしまうのだ

2人でじっくりバトルしたいな!

野原の第1ステージこそ敵キャラは出てこないものの、ステージが16面もあるんだから出てくる敵キャラもイロイロ。紙面の都合で全部紹介できないのは残念だけど、2〜3ここで紹介しておくね。

(1)チョッキナー(第3面)

野原でのエネルギーパックは風船につなげられてフワフワ空に浮いている。そのつながっているヒモを切りにくるのがハサミのお化けチョッキナーだ。

(2)ヘリリン(第6面)

なんてことはないヘリコプターだ。このヘリは軽くかわしてほしいんだけど、やっかいなのがヘリの発射する赤い弾。地上すれすれを飛べばまず安全圏だ。

(3)たつのおとしご(海中編)

潮の流れでコントロールしにくいのにたつのおとしごに後ろをしつこく追われ、あげくに攻撃してこられるんだからあきれてしまう。つねに上下左右と動いてそばに寄らないこと。

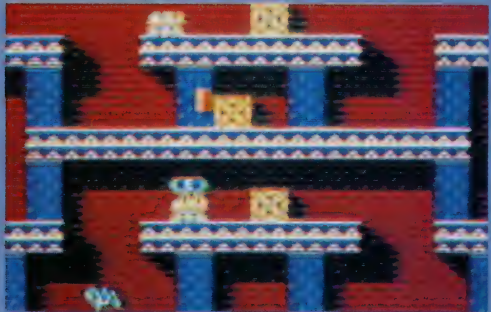
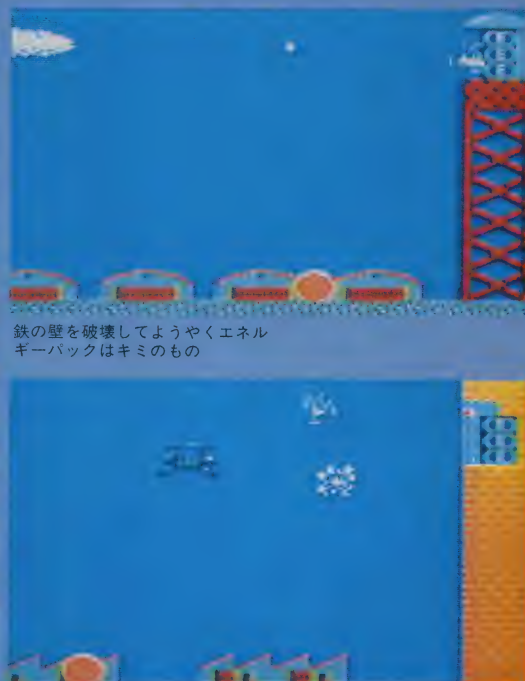
海中でのエネルギーパックを守る壁は厚い

敵に触れてもやられはしないけど、エネルギー(弾丸数)が40〜50発すぐに減少する。早く離れないとエネルギーがゼロになるなんてこともありえる。注意しよう。

さて、このゲーム、1プレイヤーでも十分楽しめるんだけど、2プレイヤーはより楽しいのだ。

基本的な操作は1プレイヤーと変わらないし、エネルギーパックも協力しだいでより早く取れる。ところがどっこい、お互いの体にふれると敵キャラ同様に、エネルギーがみるみるなくなるではないか! これはチョットしたバトルモードで楽しめる。いや自然にバトルモードになってしまうのだ。

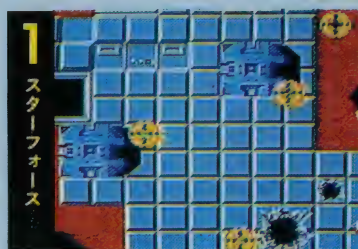
マニュアルでは2人(SASA&NANA)は恋人どうしとか。BGMの〝NANA愛のテーマ〟が〝バトルのテーマ〟に変わるのも時間の問題……。

リフトがエネルギーパックを運びだそうとしている。SASAよ急げ

2プレイは魅力倍増。くれぐれも相手にアタックしたり攻撃しないこと。エネルギーロスになるから

鉄の壁を破壊してようやくエネルギーパックはキミのもの

黒いヘリリンの動きは左右だけで上下運動はないので楽勝!

テレホビーゲームTOPチャート

ランク	前月ランク	ゲーム名 メーカー・定価
1	2	スターフォース ハドソン 4900円
2	1	スパルタンX 任天堂 4900円
3	—	ロードファイター コナミ 4500円
4	7	エレベーターアクション タイトー 4900円
5	—	フィールドコンバット ジャレコ 4500円
6	—	ワープマン ナムコ 4500円
7	3	レッキングクルー 任天堂 5500円
8	—	ドアドア エニックス 4900円
9	—	ジッピーレース アイレム 4500円
10	—	スーパーアラビアン サン電子 4500円

1 スターフォース

▲美しい画面と軽快なBGMに乗れば 100万点も夢じゃない。

2 スパルタンX

▲ビデオゲーム版の迫力がそのままファミコンで楽しめる。

3 ロードファイター

▲スクロールの速さはバツグン！ キミの反射神経を試してみよう。

4 エレベーターアクション

▲エレベーターで上へ下へと大忙しのアクションゲーム。

5 フィールドコンバット

▲キミは軍の歩兵、ヘリ、戦車などを操る総司令官になれるか。

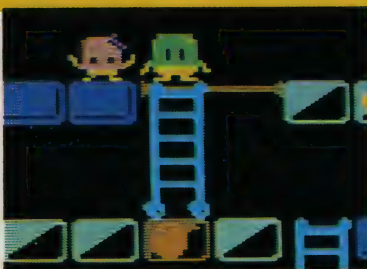
☆協力店

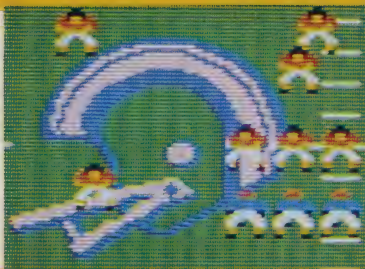
●西武百貨店（東京・池袋）●阪急百貨店（大阪・梅田）●ヤマギワ東京本店ホビーショップ（東京・神田）●寿屋日吉店（神奈川・港北）

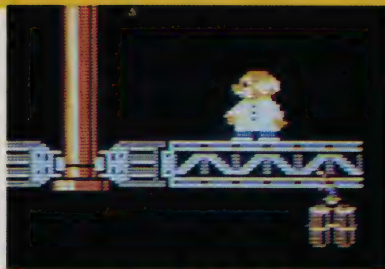
※このランキングは記載の協力店の集計結果を編集室で数値化し、ランクアップしたものです。

集計期間は昭和60年7月1日から昭和60年7月31日まで。

テレホビーデビューあべにゅう

スーパーカセットビジョン ポップ&チップス(エポック)

●ミラクルランドの妖精ポップとチップスのアクションパズルゲーム。定価4800円

ファミリーコンピュータ 10ヤードファイト(アイレム)

●本格的なアメリカンフットボールがファミコンで楽しめる。定価4900円

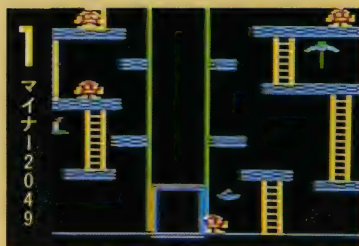
ファミリーコンピュータ ロボット用ジャイロ(任天堂)

●テレビ画面と実物のロボットが協同作業をするユニークなゲームだ。定価5800円

ファミリーコンピュータ 内藤九段将棋秘伝(セタ)

●平手でも、駒落ちでも楽しめる、制限時間もつけられる本格的将棋ゲームだ。定価4500円

ファミリーコンピュータ バトルシティ(ナムコ)

●迷路のような戦場で司令部を守り、敵戦車を全滅させろ。定価4500円 ©(株)ナムコ

ランク	前月ランク	ゲーム名 / メーカー・定価
1	1	マイナー2049 エポック 4500円
2	—	ミルキープリンセス エポック 4500円
3	4	スーパーサッカー エポック 3800円
4	2	ウィリーレーサー エポック 3800円
5	—	ルパン三世 エポック 3800円

1 マイナー2049
▲おたずね者ヨハンを捜し、坑道内を行ったり来たり！

2 ミルキープリンセス
▲性格占い、相性占い、バイオリズム、ゲームと楽しい1本だ。

3 スーパーサッカー
▲20種以上の技が使えるサッカーゲーム。反則OKの格闘技ゲーム。

ランク	前月ランク	ゲーム名 / メーカー・定価
1	2	ドラゴン・ワン セガ 4800円
2	3	ズーム909 セガ 4800円
3	—	どきどきペンギンランド セガ 4800円
4	—	チョップリフター セガ 4800円
5	—	ピットフォールII セガ 4800円

1 ドラゴン・ワン
▲行く手をはばむ悪魔の6人衆に立ちむかえ！

2 ズーム909
▲迫り来る敵機や障害物をきり抜け、敵母船を破壊せよ！

3 どきどきペンギンランド
▲キミの使命はタマゴを割らずに恋人のお家まで届けることだ。

テレホビーニュース

●まず、ファミリーコンピュータでは、コナミから「ハイパースポーツ」(定価4500円)が9月下旬に、ジャレコからはパトカーとクラリスカーのハラハラカーアクション「シティコネクション」(予価4900円)が9月下旬に、サン電子から「ルート16ターボ」(4900円)が10月上旬に発売される。

任天堂からは「スーパーマリオブラザーズ」(4900円)が間もなく発売される。

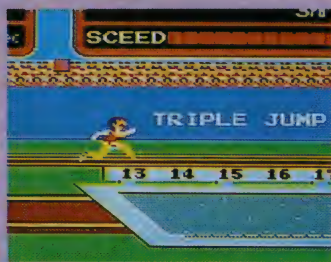
スクウェアからは「テグザー」が12月初め、エニックスから「ポートピア連続殺人事件」が11月に。なおサン電子では、ファミコン版の第3弾として「いっき」を計画中。

デービーソフトからはファミコンソフト第2弾「高機動戦闘メカ・ヴォルガードII」(横スクロールシューティング)が年内発売予定。第3弾「頭脳戦艦ガル」も計画中。

また東芝EMIからも今年中にファミコン用ゲームソフトが発売されるそうです。

セガSG・SCシリーズでは、ピストルをバンバン撃って銀行強盗をやっつける「バンクパニック」(定価4800円)や頭脳と反射神経がものをいう「ちゃっくんぽっぷ」(定価4800円)、地下牢に捕らわれた家族を救う「ドロール」がそれぞれ近日発売となります。

ファミリーコンピュータ
スーパーマリオブラザーズ(任天堂)

ファミリーコンピュータ
ヴォルガードII(デービーソフト)

ファミリーコンピュータ
ハイパースポーツ(コナミ)

ファミリーコンピュータ
ポートピア連続殺人事件(エニックス)

セガSG・SCシリーズ
バンクパニック(セガ)

ファミリーコンピュータ
ルート16ターボ(サン電子)

BOX 7

天高く馬肥ゆる秋――う〜ん！と思いきり背伸びをしてみれば、まっ青な空にサツマイモやシュークリーム……のような雲がプカプカ。食欲に劣らぬ元気さで、今月もオイシソーなソフト、いっただきま〜す!!

ご案内（独断と偏見の総合点）

- 1F　キングフラッピー(85点)（デービーソフト）
- 2F　バリバリ伝説(65点)（ポニカ）
- 3F　アークスロード(84点)（ウインキーソフト）
- 4F　ハイパーラリー(75点)（コナミ）
- 5F　舞臓魔（ぶうま）(76点)（パックスソフトニカ）
- 6F　エレキランド(60点)（富士音響マイコンセンター）
- 7F　ZION（ザイオン）(72点)（クロスメディアソフト）

1F キングフラッピー

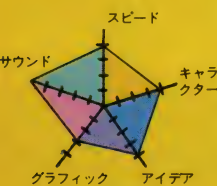
●PC-80mkIISR／88（mkII／SR）、X1（C／D／tu）
●T（4500円）、5D（6800円）

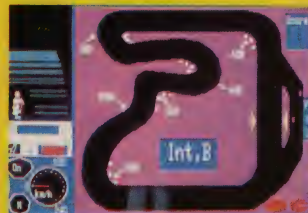
▼思考型アクションゲーム＝すでに元祖フラッピー、フラッピーリミテッドをクリアしてしまった、ほとんどビョーキのキミは、これでもう重症患者。

ディスク版にはコンストラクションがついていて、新200面プラス自作200面で計400面！ ね、重症だろ？ ニワトリが先か卵が先かじゃないけれど、作る人がここまでやったら、プレイヤーだってメンツにかけてもつきあっちゃうもんね。こーゆーのって、やっぱり病気だと思うけど、ついついBGMを鼻歌に頑張ってしまうわけだ。これがまた80・88のSR対応というわけで、リズミカルなオリジナルBGMがついていて、とくにエビーラとユニコーンが催眠キノコで寝てしまったときは、ちゃーんと"イビキ"をかくんだよね。

このほかうれしい機能として、自分の作った面のレイアウトが100面ずつまとめて見れたり、さらにキーワードを決めることもできるんだ。400面のうちにはどこか似てるな？なんてものもでてくるだろうけれど、とにかく作る楽しさも十分に味わってほしい1本だね。

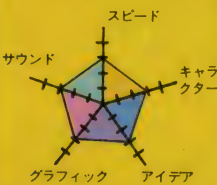
ところで"キング"は最後？

スピード／キャラクター／アイデア／グラフィック／サウンド

2F バリバリ伝説

●FM-7（NEW）／77
●T（3500円）、3.5／5D（4800円）

▼アクションゲーム＝ライダーおよび2輪ファンが増え続ける社内にあって、バイクソフトが日の目を見ないわけがない！ 届いたその日のうちに自称ライダーが㊞編につめかけて、もう引っぱりだこ。

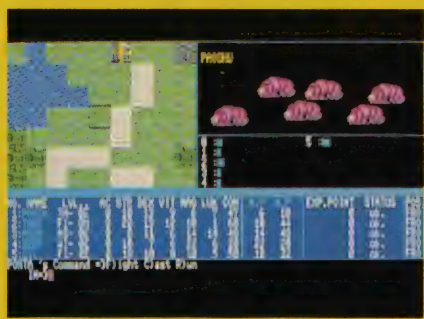
ところが、これがまた難しい！ 自称ライダーは空しく練習コースに散ったわけ。なんでも"ライトシミュレータを意識した"とかで、キー操作が難解！ バイク歴十数年のオジサマライダーは怒り狂って「何だコレー！」というありさま。そこへわれらが㊞編のタケちゃん登場。4輪しか持ってない彼が2面クリア！ つまりやっぱり、コレはゲームなんだ。

コース上で突然の雨に見舞われたり、タイヤ交換ができたり、なかなか細かいところに気配りしてるけど、それが果たして生かされているかっていうとウーン……。

2輪免許ほしい人は自信喪失。

3F アークスロード

●PC-88（mkII／SR）
●5D（7800円）

▼ロールプレイングゲーム＝マップが広くてB5の方眼紙に書ききれなくなったくらいで、とにかくあちこち動き回らされたね。

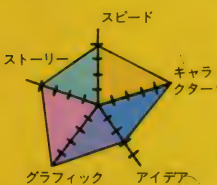
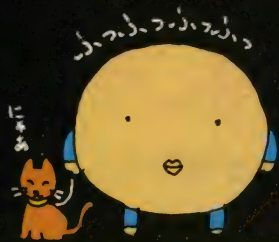
画面は、マップ、メイン、コマンド、キャラクター、メッセージの5つのディスプレイで構成されている。マップディスプレイは「夢幻の心臓」や「アクシオム」を思わせて、いまいちオリジナリティに欠けているけど、でもとても見やすかった。キャラクターの絵もリアルでキレイだったし。ただし、SRのV1のSモード（つまり88／mkII）ではちょっとグラフィックのスピードが気になったけれどね。

さて、ゲームの中身だけど、キャラクターとマジック（魔法・呪文？）の数の多いのにはビックリ。ボクはまだ50しか敵キャラを見つけてないけど、あとまだ50種類もあるんだぜ。まぁ、ひとつひとつ書きとめながら進めてみよう。

そうそう、最初にシナリオディスケットを作るのと、キャラクタディスクの入れ替えがめんどう。

スピード／キャラクター／アイデア／グラフィック／ストーリー

ふっふっふっふっ

にゃあ

ギョッくんのレビュー

ハイパーラリー

●MSX ●ROM（4800円）

▼アクションゲーム＝一番うれしいのは、マイカーが脱輪しようが他の車に接触しようが炎上しないこと。そしてこれが一番つまんないことでもある。丈夫すぎて、逆にスリルがなくなったみたいなんだ。

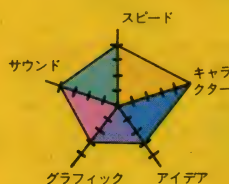
ただし、そのスリル不足を笑っている余裕はほとんどない。なんたって各ステージとも30～40台の車を抜いてゴールインしなけりゃなんないから。これはなかなかキツイことで、たとえば第1ステージにギリギリゴールインすると、とたんに第2ステージがパニック。第4ステージ目くらいまでは、できるだけ多めに抜いとかないとね。追い越しのコツ覚えよう。

5F 舞臓魔

●X1（C／D／tu）
●T（6800円）

▼アクションゲーム＝目がクサル"近視養成ソフト"だね、こりゃ。いわゆるゼビウスタイプのゲームで、スクロールが粗いもんだから、ストップすると（写真を見てもわかるように）とってもキレイな背景なのに、ゲーム中は目頭が痛くなるほど。これはヒジョーに惜しいことだ。

ゲームそのものには、カタカナに毒されたこの世界には珍しく漢字で表現されたストーリーがあって、ちょっと興味をそそられた。敵キャラクターも、これまでの硬さがなくなってほとんどが生き物（もどき）。うーん、デザイナーはきっとスライムとか百足なんかに執着できるタイプの人にちがいないね。なんたって気色悪い。そのうえこの敵キャラが、じつは森の中や木の陰で画面では見えないのに、始終動き回ってるんだ。これはキミが○色の木の実を手に入れればわかることだけど。

――そう、これは敵を倒すために不思議な力を持つ木の実（色によって力は異なる）を手に入れなくちゃいけない。これを見つけるのはかんたん、取るのが大変！

6F エレキランド

●PC-88（mkII／SR）
●5D（5800円）

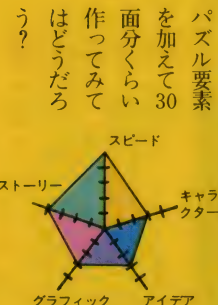
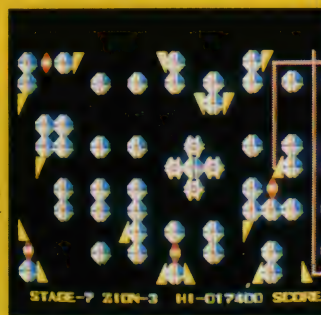
▼アクションゲーム＝キャラクターデザインや、ゲームそのものが、ひと昔前のものみたいで、ちょっとがっかり。SR対応なのにFM音源もうまくつかってなくて……、BGMがあったらもっとノれたのに。

敵キャラの名前はおもしろい。ボルト→ボルダー、ワット→ワットマン、オーム→ウォームなんて、"オームの法則"を思い出したぜ！ 隠れキャラの出し方は、その面の決められた壁に向かってジャンプ！ フロッピーディスク出して300点、取って500点。

7F ZION

●FM-7（NEW）／77
●T（5800円）、3.5／5D（6800円）

▼アクションゲーム＝合体メカが氾濫するなかで、かなり地味に見えるのは、キャラクターが小さくて視覚的に損をしてるからだね。加えて、各ステージが1画面分の広さしかないし。最近のはやりじゃ、舞台はスクロールして一目見ただけでは何が起こるか、その世界がどうなってんのかわからないんだ。流行がすべてではないけれど、そーゆー意味でも合体もののわりに古くて奥がないみたい。

たとえばステージ7の反射を利用したゲームなんか、ボクはかなり気に入ってる。これだけで十分楽しめる。なんならこのゲームにパズル要素を加えて30面分くらい作ってみてはどうだろう？

デビューあべにゅう

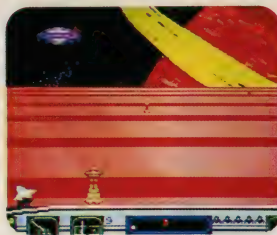
待ちに待った新作ゲームが勢ぞろい！

ソフトは生モノだから早めにお試しあれ——とはいっても、先急ぐばかりじゃつまらないっ!! "ヒント" や "裏ワザ" に毒されずに、じっくり味わうことが一番大切なんだぞ。

表記のご案内 ●5D…5インチディスク版 ●T…テープ版 ●BC…BEE CARD ●tu…ターボ ●予・3800円…予価 ●T（F・3800円）…テープでFMのみ3800円 ●AC…アクション ●AD…アドベンチャー ●S…シミュレーション ●RP…ロールプレイ ●N…ノンセクション ●RT…リアルタイム

オービットIII

●テクノソフト
●PC-88mkIISR、X1（C／tu）
●T（4800円）
▼AC＝ガルニエ軍が開発を進めている恒星間ビーム兵器「トール」が完成しては、我がフリーダー連合の存在さえも危ない！

宇宙戦士「隼」

●東芝EMI
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝最新鋭宇宙戦闘機ムーンスィーパー号をコントロールしてクォードラント・ジュピターの4つの銀河系に派遣されている宇宙探検隊員を救え！

あ番地

か番地

ウルティマII

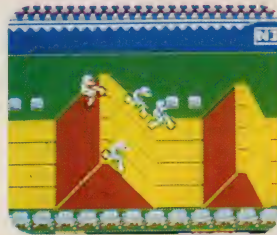
●スタークラフト
●PC-88（mkII／SR）／98
FM-7／77
●5D（2枚組1万4800円）
▼RP＝（98版は9月27日予定）
魔界の女王ミナクスの作った悪の時代が、地球を滅亡へと導いていた。地球を救えるのはキミだ！

アイスクライマー

●ハドソンソフト
●X1（C／tu）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AC＝ファミコンの画面そのままに完成。白くまやペンギンの邪魔をかわして頂上まで登れば、キョーフのボーナス画面。

カレイド・スコープ

●ホット・ビイ
●PC-88（mkII／SR）、FM-7（NEW）／77、X1（tu）
●T（2本組7800円）
3.5／5D（2枚組9800円）
▼RP＝『7万光年の胞子たち』を含む2本組。（画面変更の場合もあります）

エキサイトバイク

●ハドソンソフト
●X1（tu）
●T（4800円）
5D（6800円）
▼AC＝ファミコンの人気ソフトをX1で楽しもう。めまぐるしく変化するコースは、一瞬の油断も許さないぞ。

アメリカントラック

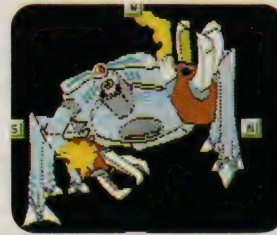
●日本テレネット
●PC-60mkII／66（SR）／98E（F）、FM-7（NEW）／77、X1（C／tu）、MSX
●T（4800円／M・3800円）
3.5／5D（6800円）
▼AC＝NASAの特別指令を受けて、トレーラーは走る。

棋太平

●エス・ピー・エス
●PC-88（mkII／SR）、X1（tu）、MZ-20／22
●5D（6500円）
▼N＝ジョイスティック、マウスも使える！ 人対人の対局もできるうえ、対コンピュータではまったく新しい思考ルーチンで勝負。

エレキランド

●富士音響マイコンセンター
●FM-77
●3.5D（5800円）
▼AC＝電気の島アキハバランドのなかへ、エレクトマンは宝物を集めに出かけた。もちろんそこにはエレクトマンを邪魔する敵がウヨウヨしている。

ウィル（デス・トラップII）

●スクウェア
●PC-98（F／M／U2）、FM-7（NEW）／77、X1-tu
●3.5／5D（5800円）
▼AD＝天才科学者が突如、全人類抹殺を宣言した。ベンソンは博士と対決すべく、南海の孤島へ向かった。

ジェットセットウィリー

●ハドソンソフト
●MSX
●BC（4800円）
▼RT＋AD＝60の部屋とヨットハーバーを持つ大豪邸を舞台に、世にも不思議なゲームが繰り広げられる！ 悲鳴をあげるほどの難しさ、楽しさ。

コナン

●コンプティーク
●PC-88（mkII／SR）、FM-7／77、X1（C／tu）
●T（F・X4800円）3.5／5D（6800円）
▼AC＝城を脱出し、森を抜け、灼熱の熔岩が渦まく洞窟を通過して……。最後に闘うのは!?

Cuby Panic

●ゲームアーツ
●PC-88（mkII）／98、FM-7
●5D（6800円）
▼思考型AC＝動く迷路に閉じこめられたノッツ氏は、脱出口を求めて上へ下への大さわぎ。新感覚が光る一本。

GPワールド

●ポニカ
●MSX
●ROM（5500円）
▼AC＝300km／hのスピードでヘアピンカーブを突っ走れ！ コンストラクションもついてるから、遊び方もイロイロ。タイムを競うか、コースを比べるか。
©セガ

さ番地

巨神ゴーグ

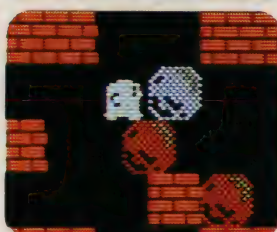
●アスキー
●PC-88（mkII／SR）
●5D（5800円）
▼S＝謎の島オウストラルを舞台に、青い巨人「ゴーグ」、悠宇、ドリスたちと、行く手をはばむ大企業ガイルの死闘を忠実にシミュレート。ロールプレイ要素も十分！

スカイスクレーパー

●アスキー
●PC-88（mkII／SR）
▼AC＝スカイスクレーパーとは摩天楼のこと。高層ビルよりもっと高い所から落ちてくる人間を、キミは殺さないようにヘリコプターで拾わなければならない。不思議な敵キャラも愉快だぞ。

西遊記

●ホット・ビイ
●X1
●T（3800円）
▼RP＝天竺へ向かう三蔵と悟空の前に魔物が現れ、三蔵は連れ去られてしまった。悟空は三蔵を助けるため、3つの鬼門を通って山を越えなければならない。

キングフラッピー

●デービーソフト
●PC-98U2
●3.5D（6800円）
▼思考型AC＝（9月中旬予定）フラッピーの究極、200面。なんといっても、もうこれで最後。とことんつきあって王様気分を味わおう。

スペースインベーダー

●ニデコムソフト ©㈱タイトー
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝整然とした隊列を成してミサイルを発射しながら次々と押しよせるインベーダー。画面上部に現れるUFOからインベーダーが落ちてくることも。

ザクソン

●ポニカ ©セガ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝（9月21日発売）セガ、アップルでおなじみの一本がMSXに登場。画面を斜めに使った擬似3Dに注目！

グロブダー

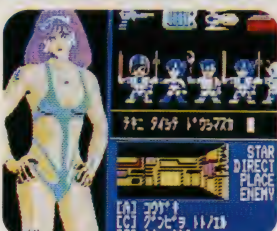
●電波新聞 ©㈱ナムコ
●PC-60mkII（SR）／66（SR）
●T（3800円）3.5D（6000円）
▼AC＝コロシアムで行われる戦闘競技"バトリング"はグロブダーを操って行われる。超戦略的シューティングゲーム！

ゼノン

●電波新聞 ©㈱ナムコ
●PC-80mkIISR／88mkIISR
●T（3800円）5D（5800円）
▼AC＝（9月中旬予定）コンピュータで制御された都市ゼノン。が、今そのメイン・コンピュータが狂い始め、破壊命令が出た！

THE SCREAMER

●マジカルズゥ
●PC-88（mkII／SR）
●5D（3枚組7200円）
▼RP＝（9月中旬予定）遺伝子工学研究所BIASは、いまや危険な要塞、巨大な怪物と化してしまった。この怪物の首にかけられた賞金と名声を手にするのは!?

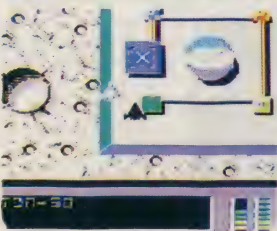
コズミックソルジャー

●KGDソフト
●PC-88（mkII／SR）
●5D（7800円）
▼RP＝3星で構成された惑星同盟はクィラ連合帝国に併合されてしまった。が、自由を求める人々は1人の兵士と、未完成なアンドロイドに望みを託し……。

ゼビウス

●エニックス ©㈱ナムコ
●PC-88mkIISR
●5D（6800円）
▼AC＝98版より先に88版が登場。ビデオゲームの興奮をそのまま味わえるファン必携の一本。またゼビウスファンが急増することまちがいなし！

SCION（シオン）

●ザインソフト
●PC-88（mkII／SR）
●5D（6800円）
▼RP＝国王のもとに、邪悪の神ベーダを倒すべく集まった勇者たち。マルチキャラクター、マルチパーティーでマルチセーブ機能つき。100種以上の会話も。

コスモエクスプローラー

●ソニー
●MSX（2）
●ROM（4900円）
▼RT＋AD＝（9月21日予定）コンストラクションつき。3800画面を使って展開する雄大な宇宙ドラマが目の前に！ 戦闘の状況を瞬時にレポートできるぞ。

は番地

た番地

デゼニワールド

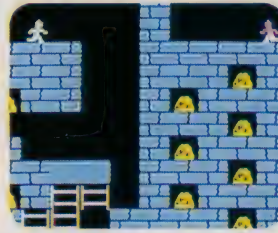
●ハドソンソフト
●PC-88(mkII/SR)、X1(tu)
●T(4800円)
5D(6800円)
▼AD=(9月中旬予定)名古屋にあるデゼニワールドを舞台に、笑いに包まれた冒険が始まる。

HYDLIDE

●T&Eソフト
●MSX2
●T(4800円)
▼RT+RP=宮殿から宝石が持ち去られてから、フェアリーランドは退廃していった。1人の若者が姫と王国を救うため、苦難の旅に出た。

データーベースボール

●日本コロムビア
●MSX、PC-88(mkII/SR)
●T(3200円)
5D(5800円)
▼S=(9月21日予定)キミは監督になったつもりでチームを選び、メンバーを編成しよう。ジョイスティック使用可。

チャンピオンシップ・ロードランナー

●システムソフト
●PC-98(E/F/M/U)
●3.5/5D(6800円)
▼思考型AC=難しさ極めつけの50画面。さて、キミは何面まで解けるかな? 50画面全部クリアすると認定証もらえるぞ。第1号は誰!?

爆走バギー一発野郎

●ボーステック
●X1(tu)
●T(4200円)
5D(6200円)
▼AC=超高速3次元処理を駆使した待望のオフロードレースゲーム。障害物とコミカルな演出がレースを盛りあげる。

デーモン・クリスタル

●電波新聞
●PC-88mkII/88mkIISR
●T(4000円)
5D(6200円)
▼RT+AD=フェアリス国最後の戦士アレスは、シャルドに捕らわれたクリス王女を助けるために30もの館を冒険する!

チョップリフター

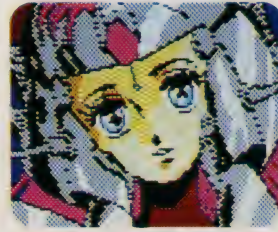
●ソニー
●MSX(2)
●ROM(4900円)
▼AC=(9月21日予定)実際に起きた事件の捕虜救出作戦をもとにつくられた、ロングヒット・アクションゲーム。MSXでも楽しめるようになるぞ。

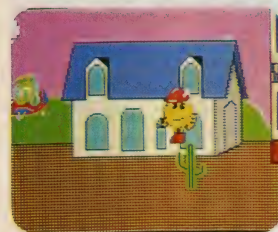
パチンココンストラクション

●ポニカ
●PC-98E(F/M)
●5D(5800円)
▼AC=コンストラクションでオリジナルが作れるのはもちろん、特製ゲームも5本ついてるぞ。作りながら試し打ちができるほか、騒音公害にも対策万全!

ドラゴンスレイヤー

●スクウェア
●PC-98、MSX(32K)
●5D(7200円)
ROM(5200円)
▼RT+RP=(9月末予定)MSXのROMが間もなく完成。ドラゴンの首を盗るのがキミの仕事。(画面はPC-88版)

帝王の涙(ABYSS II)

●ハミングバードソフト
●PC-88(mkII/SR)、X1-tu、FM-7/77
●3.5/5D(6800円)
▼AD=(9月15日発売)悪党グリンプの巧妙なワナに落ちて、キミは秘宝〈帝王の涙〉を探し出すはめになった。

パックランド

●エニックス
●PC-80mkIISR
●T(2本組4800円)
5D(6800円)
▼AC=迷子の妖精フェアリーを帽子の中に入れて冒険旅行に出発。空飛ぶ魔法の靴やいろんなパックマンも出てくるぞ。

©(株)ナコム

トリトーン

●ザインソフト
●PC-88(mkII/SR)
●5D(6800円)
▼RP+RT=ルワンダ島を救うには5つの色の薬を手に入れなければならない。今、武器として手にしているのは剣とファイヤーボールだけ。

ディグダグ

●電波新聞
●PC-88mkIISR
●T(3800円)
5D(6000円)
▼AC=地中にもぐって掘りまくれ! ジャマするプーカやファイガーは、モリでさしてポンプでプクプク・パッチン!

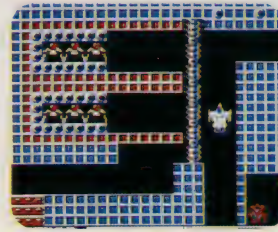
©(株)ナムコ

バルーンファイト

●ハドソンソフト
●PC-88(mkII)、X1(tu)
●T(4000円)
5D(6800円)
▼AC=空中を飛び回って敵の風船を割ろう。2人で仲よく(?)バトルモードでプレイすることもできるぞ。

ドロール

●ソフトプロ
●PC-88(mkII)/88mkIISR
●T(4800円)
5D(6800円)
▼RT+AD=妖術使いにさらわれた友人を助けるため、キミは勇敢に魔窟に挑む。とにかくキャラクターがカワイイ!

テグザー

●スクウェア
●X1-tu
●5D(6800円)
▼AC=自動照準のビーム兵器をもち、いつでも変形できるロボット"テグザー"。X1にいよいよディスク版が登場。広大なマップを自由に飛べ! 走れ!

ピクセル2

●T&Eソフト
●MSX2
●3.5D（6800円）
▼ツール＝グラフィックエディタ、スプライトエディタ、パターンエディタで構成された開発ツールボックス。早見表つきだから誰でもすぐに使えるはず。

ビクトリアスナイン

●ニデコムキャリー ©タイトー
●PC-98U2、FM-7（NEW）／77
●T（4500円）
3.5／5D（7500円）
▼AC＝ズームで迫る3Dタイプの野球ゲーム。TV中継さながらにバッテリー間がドアップに！

舞臓魔（ぶうま）

●パックスソフトニカ
●X1（C／D／tu）
●T（6800円）
▼AC＝増殖しながら浮遊、変態する奇怪至極な怪虫ども。こいつらを倒すには8種類の涅叶王（ネカオ）を手に入れなければ！ 隠れ機能満載の1本。

PUSH PULL II

●コムパック
●FM-7／77
●T（3800円）
3.5／5D（5800円）
▼思考型AC＝おとぼけ虫、イジワル虫、ネクラ虫がキミの敵。逃げながらタマゴで敵を気絶させて倒せ。コンストラクションつき。

プリトン

●ホット・ビイ
●X1
●T（3800円）
▼AC＝王子プリトンを襲うマズーラと手下のゴブンたち。しかも倒したゴブンはゾンビとなってよみがえる。64面でコンストラクションつき。

プリンス・エッグ

●パックスソフトニカ
●X1（C／D／tu）
●T（6800円）
▼思考型AC＝エッグを動かしながらプレートを組み替えて、ついでに敵をもかわして「+」と「ー」をつなげば脱出成功！ 10面ごとにパスワード、99面あるぞ。

ホバーアタック

●コムパック
●PC-88（mkII／SR）
●5D（5800円）
▼AC＝プレイヤーの思いのままに合体・変形する主人公と、背景のスクロールと主人公の移動が別別に行われているのが魅力。コンストラクションつき。

ホーリーグレイ

●ザインソフト
●PC-98F、FM-7
●T（4800円）
5D（6800円）
▼RT＋RP＝ホーリーグレイはいくつかの部屋に囲まれている。そこへ行きつくまでには敵をかわしながら道具を手に入れなければ！

ま番地

メルヘンヴェール

●システムサコム
●PC-98
●5D（7900円）
▼RT＋RP＝世界の果てに飛ばされてヴェールにされてしまった王子。彼に残されたものは、姫からもらった魔法の腕輪「アルミラ」だけだった。姫のもとへ帰ろう。

モール　モール

●クロスメディアソフト
●PC-60mkIISR／66SR／98F（U）、MSX
●T（3800円）
3.5／5D（5800円）
▼思考型AC＝モールの食欲を満たすため、50面完走めざせ！
（写真はFM-7版）

や番地

妖怪探偵ちまちま

●ボーステック
●MSX
●ROM（5600円）
▼AC＝日本版と西洋版の妖怪が1画面ごとに交互に現れる！ 全部で20面、1度に3匹の妖怪を殺すと車が現れて次の面に進めるぞ。ユニークなキャラが最高！

ら番地

リザード

●マイクロキャビン
●MSX（32K） ©クリスタルソフト
●T（4800円）
▼RT＋RP＝伝説のリザードの塔にあるという魔法の教典を求めて幾層にも重なった広大な迷宮と、そこに仕かけられた罠に、1人の若者が立ち向かった。

レリクス

●ボーステック
●PC-98U2
●3.5D（7200円）
▼RT＋RP＝超リアルな大型キャラクターが、流れるように画面の中を動き回る！ 謎が次第に解き明かされて、どんどん世界に深入りしたくなるぞ。

連珠

●ポニカ
●MSX
●ROM（4800円）
T（3500円）
▼N＝1手打つごとにパソコンからのメッセージがかえってくる面白い五目並べ。友だちと対局できる2人モードも。

ロードファイター

●コナミ
●MSX
●ROM（4800円）
▼AC＝未体験ゾーンに踏み込むキミを待ち受けるのは、激しいクラッシュで迫るライバル車や障害物。燃料制限もプレッシャーとなってのしかかる！

応募要項

♡このプレゼントページの応募は148ページとじこみハガキの「愛読者カード」を使ってください。
♡ハガキのアンケート記入欄には、すべて記入してください。
♡希望のプレゼント番号をオモテの記入欄に忘れずに！（ゲームソフトの場合は、それぞれ機種・媒体・サイズを欄外に必ず記入してください）
♡締切　昭和60年10月7日必着
♡発表　本誌12月号(11月8日発売) 誌上

読者プレゼント

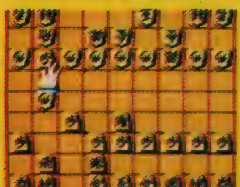
アンケートハガキでビッグなプレゼント!!

①カラープロッタプリンタPー40　1名

対応機種：MSX（エプソン提供）
39,800円〈P101参照〉
●MSX用で初めてのカラープロッタプリンター。キミのハイスコアも記録できる！

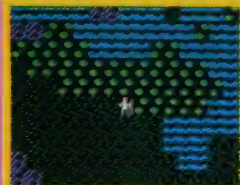
②ジッピーレース　5名

ファミリーコンピュータ用（アイレム販売提供）4500円
●アメリカ大陸横断をバイクで成しとげようという、何ともスケールのでかいゲーム。

③内藤九段将棋秘伝　5名

ファミリーコンピュータ用（セタ提供）
4500円〈P121参照〉
●平手でも駒落ちでも楽しめるし、制限時間もつけられる本格将棋だ。

④シティコネクション　5名

ファミリーコンピュータ用(ジャレコ提供)
4900円〈P125参照〉
●クラリスカーとパトカーのハチャメチャカーレースのアクションゲームだ。

⑤ウルティマII　4名

対応機種：PC-8801/mkII/SR（5D）2本、FM-7/77/NEW7(5D)2本(スタークラフト提供) 14800円〈P81参照〉
●ウィザードリーと並ぶR.P.Gの傑作。

⑥マクロス　5名

対応機種：X1（T）
(ボーステック提供) 4500円〈P155参照〉
●バトロイド、ガウォーク、ファイターに3段変形！ 耐久力も必要だぞ。

⑦魔法の泉　3名

対応機種：PC-8801/mkII/SR（5D）
(RAM提供) 5800円〈P157参照〉
●魔法の泉を見つけ出して、王家に代々伝わる剣を手に入れよう！

⑧ぐっちゃんぱんく　5名

対応機種：FM-7/NEW7/77(T)3本、(3.5D)1本、(5D)1本（Oh! FM提供）
(T)3200円、(3.5D/5D)4500円〈P154参照〉
●村中に散らばったお金を集めろ！

⑨アメリカントラック　3名

対応機種：FM-7(5D)1本、X1(5D)1本、PC-8801mkIISR(5D)1本（日本テレネット提供） 6800円〈P162参照〉
●大型トレーラーで米大陸をつっ走れ！

⑩ファミリーベーシックで遊ぼう！　5名

(マイクロハウス提供) 980円
●ファミリーベーシックの基本から応用テクまで、やさしく教えてくれます。

⑪GAME GAME 20　5名

(マイクロハウス提供)1300円〈P101参照〉
●ファミリーベーシックのオリジナルゲームが20本入ってる！

⑫ディスクOh! PC No.3 テティス号の冒険 サウザン　10名

対応機種：PC-8801/mkII/SR (Oh! PC提供) 5800円
●本格的帆船シミュレータ。操船砲撃戦、リアルタイムの白兵戦などが楽しめる。

⑬惑星連合の危機　5名

(朝日ソノラマ提供) 420円
〈P22参照〉
●キミはオンボロフリゲート艦の艦長だ。はたして惑星連合の危機を救えるか。

⑭モニュメントの謎　5名

(朝日ソノラマ提供) 520円
〈P22参照〉
●キミは兵士。敵に近づいたり、後退したり、能力をフルに発揮して敵を倒せ！

⑮ミュージック・ワールド　5名

(マイクロハウス提供) 2500円
〈P101参照〉
●20曲入りのテープと本をセットにしたファミコン・カラオケ集。

⑯カレイド・スコープシール　20名

(ホット・ビイ提供)
●SFロールプレイングゲームシリーズ、カレイド・スコープのシール。

⑰遊撃王Tシャツ　5名

(システムソフト提供)
●人気ゲーム遊撃王のTシャツができました。お店じゃ買えない価値ある1枚。

FM-7シリーズのユーザーに贈ります。

7ーゲートがフィーバー中の画面

ゲーム中の画面

テープ版のロード中の画面

FM-7 ピンボールゲーム セブンボール

本格的 シュミレーション ゲーム

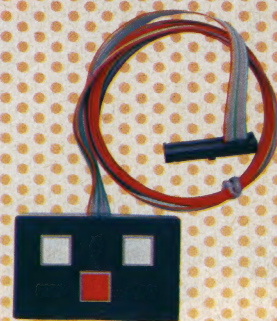
- キーボードで遊べます。
- 実にリアルな、ボールの動き。
- 運だけでなく、腕で高得点を稼げます。
- フィーバーの興奮、一気にボーナス、倍率アップ。
- Tilt(台ゆらし)も使える本格派。

FM-7シリーズ

カセット・テープ版……………………定価 ¥3,800 発売中!
5インチ・ディスク版………………定価 ¥4,800 発売中!

FM-77シリーズ

純正ジョイスティック FM音源ミュージック対応
3.5インチ・ディスク版……………定価 ¥5,800 8月末発売予定

＊FM-7シリーズでは、キーボードのハード的な制約からフリッパーを左右同時に上げたままにする事が出来ません。そこで、フリッパーボックスを別売で用意しました。よりリアルなゲームを楽しめます。(なくても、十分楽しく遊べます。)

台ゆらしも出来るフリッパーボックス(別売品)
¥2,500

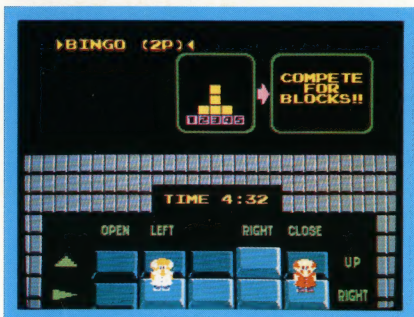
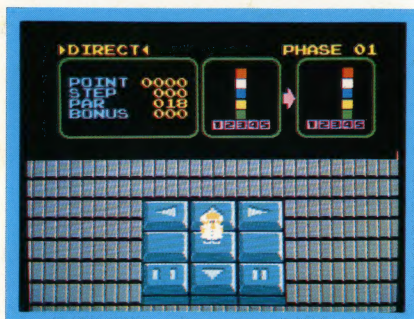
システム ハウス COMMANDER

〒461 名古屋市東区芳野一丁目18番9号 TEL 052-932-1740

JOY STICK
とつぜん、天才。
INSERT COIN
ハドソン オリジナル
スターフォース
が10倍楽しくなる!!
〈ジョイ・スティック〉新登場。
思ったとおりに動いてくれる。画面と一体になれる。だから、高得点もマークできる。熱中ゲームを次々と放っているハドソンから登場した、ジョイ・スティック。ファミリーコンピュータゲームの迫力を、ドドーンとアップさせるものなのだ。特に超ハイテクスピードが要求されるスターフォースなどには、うってつけ。ゲームセンターに負けない興奮が、キミの部屋にもやってくる。こんなにエキサイトできて、3,500円。(希望小売価格)
JOY STICKの使えるもの ●スターフォース(ハドソン) ●ドンキーコング(任天堂) ●ドンキーコングJR.(任天堂) ●ポパイ(任天堂) ●麻雀(任天堂) ●五目ならべ(任天堂) ●マリオブラザーズ(任天堂) ●シャープ レッスン(シャープ) ●英語あそび(任天堂) ●算数あそび(任天堂) ●ベースボール(任天堂) ●テニス(任天堂) ●ドンキーコング3(任天堂) ●デビルワールド(任天堂) ●F1レース(任天堂) ●アーバンチャンピオン(任天堂) ●クルクルランド(任天堂) ●エキサイトバイク(任天堂) ●バルーンファイト(任天堂) ●アイスクライマー(任天堂) ●サッカー(任天堂) ●イー・アル・カンフー(コナミ) ●ギャラクシアン(ナムコ) ●パックマン(ナムコ) ●ゼビウス(ナムコ) ●マッピー(ナムコ) ●ギャラガ(ナムコ) ●ディグ ダグ(ナムコ) ●インベーダー(タイトー) ●ちゃっくん ぽっぷ(タイトー) ●エクセリオン(ジャレコ) ●フォーメーションZ(ジャレコ)
JOY STICKの使えないもの ●ピンボール(任天堂) ●ゴルフ(任天堂) ●4人打ちマージャン(任天堂) ●ナッツ&ミルク(ハドソン) ●ロードランナー(ハドソン) ●チャンピオンシップ・ロードランナー(ハドソン) ●バンゲリングベイ(ハドソン) ●けっきょく南極大冒険〔一部〕(コナミ) (昭和60年5月31日現在)
〈ジョイ・スティック〉を買うと、ハチ助シールがついてくる。
商品の仕様は予告なく変更することがございます。
任天堂
ファミリー コンピュータ™ 専用
「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。
このジョイ・スティックは任天堂(株)の許諾に基づき製造・販売しています。
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社・ハドソン札幌/〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目
PHONE:011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄

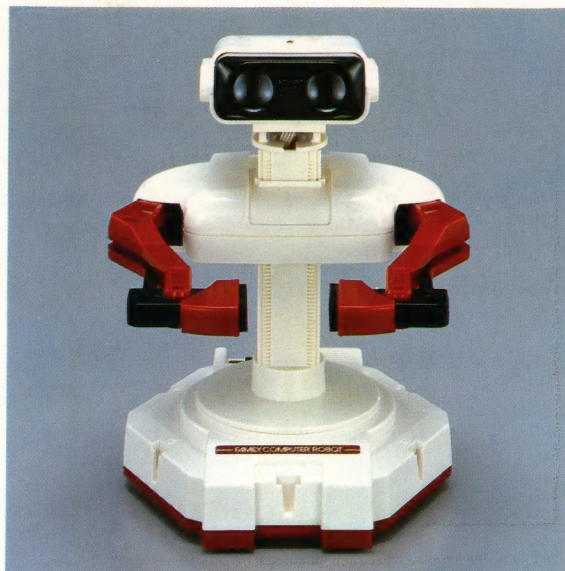
FAMILY COMPUTER™ ROBOT

ワタシは **ファミリー コンピュータ™ロボット** です。
ワタシの目が画面からの光信号をセンサでキャッチします。テレビ画面とワタシを同時に操作して楽しむ新しいゲームシステムです。

BLOCK

ブロックセット

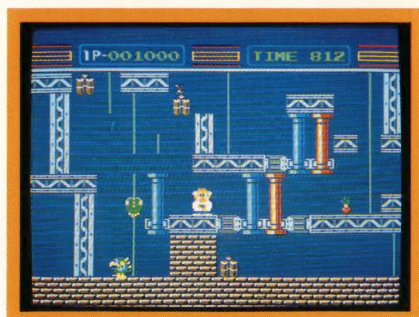
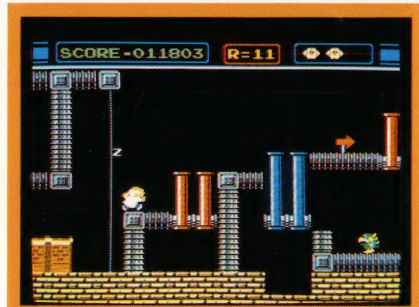
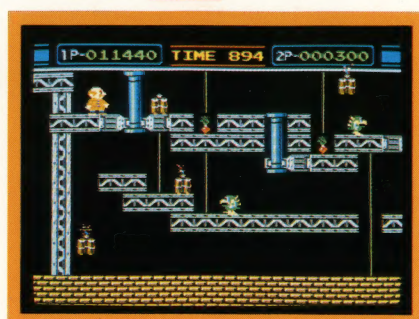
希望小売価格 **4,800円**

セット内容

- ブロック(5色)……5コ
- ブロックトレイ……5コ
- ブロックハンド……2コ
- カセット……1コ

ロボット単体

希望小売価格 **9,800円**

- ●ロボット本体には単3電池4本(別売)が必要です。
- ●電池寿命は連続約12時間です。

Gyro

ジャイロ®セット

希望小売価格 **5,800円**

セット内容

- コマ……2コ
- コマホルダー……1コ
- コマトレイ……1コ
- コマハンド……2コ
- コマスピナー……1コ
- カセット……1コ

任天堂株式会社

〒605 京都市東山区福稲上高松町60
TEL.(075)541－6113

東京・大阪・名古屋・札幌・岡山

Beep 1985 10月号
ビープ 10月号 昭和60年10月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻10号通巻10号 昭和59年11月13日国鉄首都特別扱承認雑誌第7887号
発行人・孫 正義 編集人・田鎖洋治郎
発行(株)日本ソフトバンク出版部 〒102 東京都千代田区四番町2-1 営業☎03・261・4095 編集☎03・265・5808 定価360円

SC-3000シリーズ SG-1000シリーズ ゲームソフト

思わずコレクションしたい。新作ゲーム登場。

"セガ マイカード"人気急上昇。

テレビゲームファン注目のマト。

時代を先がけセガがいち早く実現した"セガ マイカード"、各地で大きな反響の声・声・叫びを呼んでます。驚くほどコンパクトに作り上げられたカタチの良さとファッション性が人気の秘密。常識はずれで登場した"セガ マイカード"も今や常識になりつつあるようです。そして、またマタ面白新作ゲームの登場で、さらに"セガ マイカード"コレクションがふえてきました。さあ、キミなら、どの"セガ マイカード"を選ぶか。ぜんぶほしいと思った人は、正しい。

セガ・キーボード
SK-1100
¥13,800
SG-1000IIにつなげると、パソコンになるのだ。

ホーム・テレビゲーム
SG-1000II
¥15,000(本体標準価格・ゲームソフト別売)
※本体標準価格は、ジョイパッド2個、ACアダプタ(電源)、TVスイッチボックス、TVケーブルを含むセット価格

ソフトがカードになった。セガ マイカード

※セガ マイカードはカードキャッチャ(アダプター)が必要となります。

好評発売中!!

ズーム909

3D感覚と真上から見た画面で迫力倍増!(1〜2人用)¥4,800

ドラゴン-ワン

君はカンフーの達人。彼女を助け出すため敵の挑戦をうける。(1〜2人用)¥4,800

どきどきペンギンランド

卵を割らないように運べるかな。(1〜2人用)¥4,800

ピットフォールII

宝物を見つけるために悪戦苦闘。(1〜2人用)Ⓒアクティビジョン¥4,800

チョップリフター

ヘリコプターで敵から捕虜を救出せよ。(1〜2人用)Ⓒブローダーバンド¥4,800

プレゼント

1.カードキャッチャプレゼント
ドラゴン-ワンかズーム909をお買い上げの方に、もれなくカードキャッチャをプレゼント。

2.カードホルダープレゼント
セガ マイカード4枚集めるとカードホルダープレゼント。
ゲームの遊び方にあるセガ マイカード応募券4枚1組で1個プレゼント。
応募先は、下記のセガHE事業部消費者サービス課までお送り下さい。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

お問い合わせは
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話03(742)3171(大代表)
HE事業部

雑誌 17659-10 ISSN 0910-7681 Printed in Japan